FINAL FANTASY VII REBIRTH
MATERIAL ULTIMANIA
Edited by DIGITAL HEARTS Published by SQUARE ENIX

FINAL FANTASY VII

REBIRTH

FINAL FANTASY VII REBIRTH
MATERIAL ULTIMANIA

ファイナルファンタジーVII リバース マテリアル アルティマニア



FINAL FANTASY VII REBIRTH MATERIAL ULTIMANIA

ファイナルファンタジーVII リバース マテリアル アルティマニア

CONTENTS

※本書は2024年6月4日アップデートまでのゲーム内容にもとづいて制作されています

※本書では、プレイステーション版『ファイナルファンタジーVII』を「オリジナル版」や「原作」と表記しています



MATERIAL 1

SQUARE ENIX IMAGE STUDIO WORKS

FINAL FANTASY VII REBIRTH MATERIAL ULTIMANIA

Official Arts

オフィシャルアート



Staff Comment

コンセプトアーティスト：稲葉水緒

「クラウドとセフィロスとザックスが、別々の世界軸のニブルヘイムに存在している」というコンセプトのもと、『FFVII』らしいエッジの効いた絵を目指しました。とくにセフィロスをイメージした赤く禍々しくうねる空は、何度も調整を重ねて苦労しましたが、物語が大きく動く本作の世界観を表現できたかと思います。

ライティングアーティスト：佐藤 香

夜、夕方、晴天という異なる環境下にいるキャラクターを、違和感なく目立たせるのに気をくばりました。通常のCG制作では、現実的にあり得ないライトの配置は避けるのが基本ですが、このアートでは色のバランスを取りながらライティングで嘘をつくのが非常に楽しかったです。





Staff Comment

プリビズアーティスト：中島勇介

「大自然のなかに出た」というキーワードをもらってから最初に描いたスケッチが、こうして形になりました。顔が見えないことに関して多少議論もありましたが、セフィロスを倒す覚悟で旅立つ彼らですから、背中で語るくらいがちょうどいいんだと思います。

エンバイロメントアーティスト：小林雅典

実際の風景写真をもとに、木のスケール感や植物の植生などを何度も試行錯誤しました。エリアごとに色味を変えることで、単調にならないように配慮しています。



Staff Comment

コンセプトアーティスト：**高宮舞子**

「忘らるる都」というキーワードをベースにしつつ、コンセプトやイメージなどは自由に設定してアート（CGのもとになる原画）を描きました。本作でのエアリスの行く末をさまざまに想像できるよう、希望的な祈りと絶望感が織りまざったようなバランス構成を意識しています。仕上げにもこだわりましたので、細部まで楽しんでいただければうれしいです。

VFXスーパーバイザー：**森吉篤樹**

　物語の重要なシーンであり、アートも幻想的ですばらしかったため、CGでもその雰囲気を壊さないように気をつけています。とくに、上部の揺らめく水面や床に薄く張られた水は、絵に動的な変化を感じさせる要素になっていて、非常に良いアイデアだと感服しました。



Staff Comment

プリビズアーティスト：**中島勇介**

全体の構図は事前にだいたい決まっていたので、クラウドのポーズを探ることをメインに制作を進めました。さまざまなニュアンスを試した結果、このような形に落ち着いています。

リードコンセプトアーティスト：**大山瑠理**

納期まで時間がなかったため、いつも以上に集中して仕上げました。セフィロスの背後の炎をさりげなく翼のシルエットにすることで、クラウドを覆っていく様子が表現できたと思います。





Staff Comment

ムービーディレクター：**桑原 弘**

エアリスの原作再現アートは、前作『FFVII リメイク』で作成した画像にハイウインドを足すだけの予定でしたが、なかなか良い感じに収まらずに全体のカメラアングルを変更。地面もハイウインドの存在感に合わせてディテールをアップ。空も地面のパースに合うように3Dで作成。エアリスのモデルも前作からブラッシュアップされて……結果、完全新作となりました。

Staff Comment

ディレクターオブフォトグラフィ：**赤間祐樹**

戦士セトの息子レッドXIII(ナナキ)の思い、父が託した意志、母が子を思う心……それぞれが交差する、とても感慨深い構図です。ゲーム本編をプレイすると、より心にグッときます。

Staff Comment

ライティングアーティスト：**小林陽子**

初期段階では、オリジナル版のイメージアートと同じくユフィがダチャオ像の指の上に立ってウータイを見下ろす構図だったので、それに合わせて夕焼け空を作りました。そのあと育休に入り、復帰後に仕上がりを確認したらウータイが森に変わっていましたが、空はそのまま使われたようで良かったです。

リードプリビズアーティスト：**井上吾一郎**

ウータイに行けると誤認される恐れを考慮して、オリジナル版の雰囲気を踏襲しつつも具体的な場所は示さずに、「彼方の山々に沈む夕日を望むユフィ」という表現になりました。遠く離れた故郷を想いながら決意を新たにするユフィのちょっとセンチメンタルな瞬間――そんな雰囲気を感じていただければ幸いです。







Staff Comment

プリビズアーティスト：山﨑伸浩

オリジナル版の構図を守りつつ、本作のゴールドソーサーのワクワク感やゴージャス感を表現したいと考えていました。情報量が多くてもゴチャゴチャしすぎない密度感と色使いを心がけましたが、仕上げ工程の担当者のおかげでとても素敵なアートになったと思います。デブモーグリのモフモフに顔をうずめたいですね(笑)。

VFXスーパーバイザー：森吉篤樹

奥の花火は、ゴールドソーサーの外で実際に打ち上げられているものではなく、ホログラムで室内に表示されている設定だったため、花火の画像をドット絵のように加工してもらっています。

Staff Comment

プリビズアーティスト：林 文子

タイニーブロンコをいい角度でうまくフレームに収めるのに苦労しました。小高い花畑の丘の上から美しい星の風景を眺める平和な時間が、いつか貴重に思える――そんなイメージです。バイクでちょっと丘の上に行ってひと休み、みたいなことを飛行機でやっているシドが素敵ですね。

プロジェクトマネージャー：平田清子

本作ではロケット村が登場しないため、オリジナル版のイメージアートに描かれていたロケットは割愛して、自然地形だけでCGを制作しています。

Staff Comment

ライティングアーティスト：小林陽子

不気味な印象をよりダイナミックに伝えるために、雷光の周辺以外にも下からの光の照り返しを追加して、雲の底面の細部が見えるように工夫しました。





Movie

［ ムービー ］



オープニング

プリビズ版









完成版





























Staff Comment

リードプリビズアーティスト：田所周三

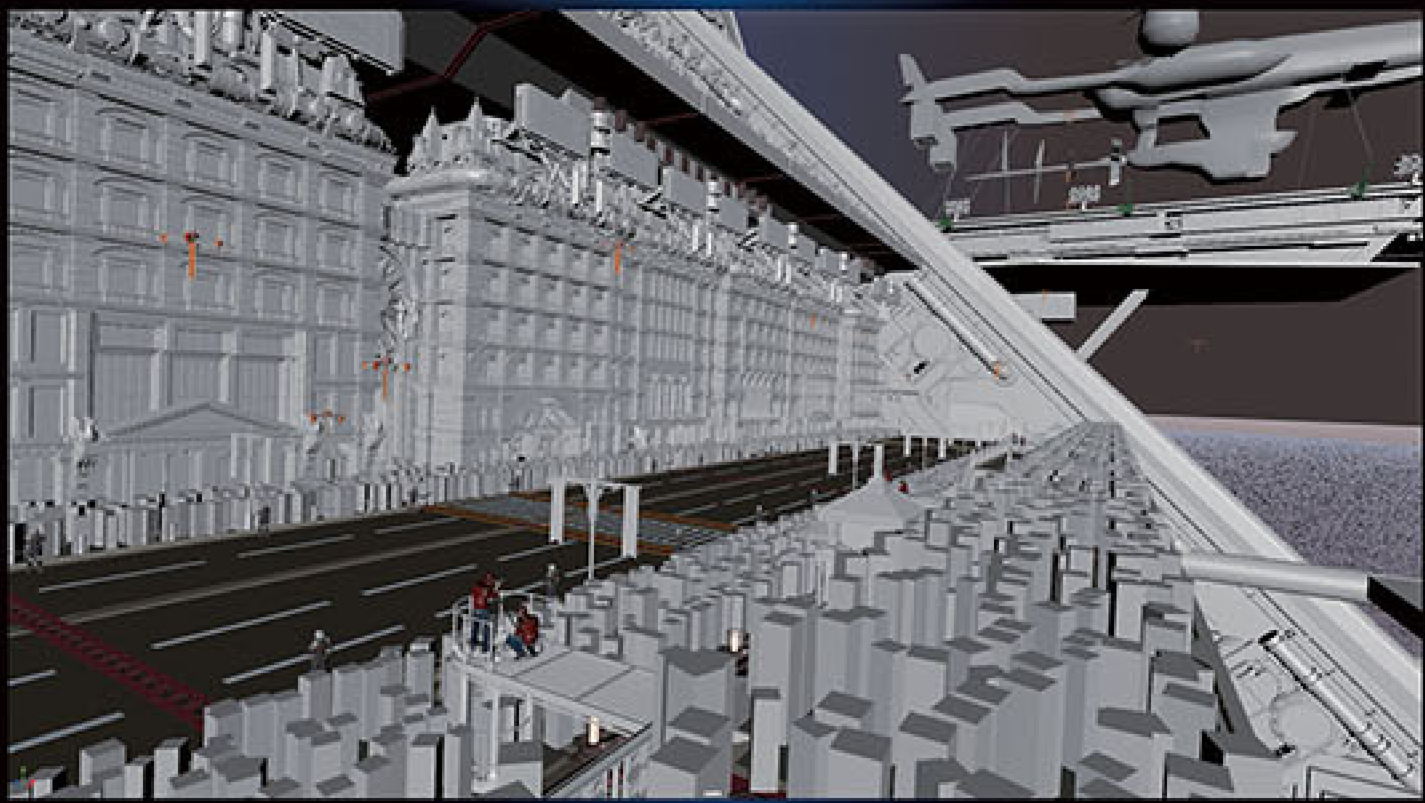
最初の予定では、破壊されたミッドガルが描かれるだけのシンプルな構成でした。それが、よもや前作終盤のダイジェストが追加になろうとは……。そのヘビーな内容に、担当者一同途方に暮れましたが、結果的にバトルあり、ディザスターあり、イケメンありの、オープニングとして大変見ごたえのある展開となりました。

ライティングアーティスト：福万信樹

前作のシーンを別視点で描く部分は、プレイヤーのみなさんに思い出していただけるように、雰囲気の再現に注力しました。バトルシーンやニュース映像などは、その場にいるかのような臨場感が重要になるため、リアルな環境作りを心掛けています。

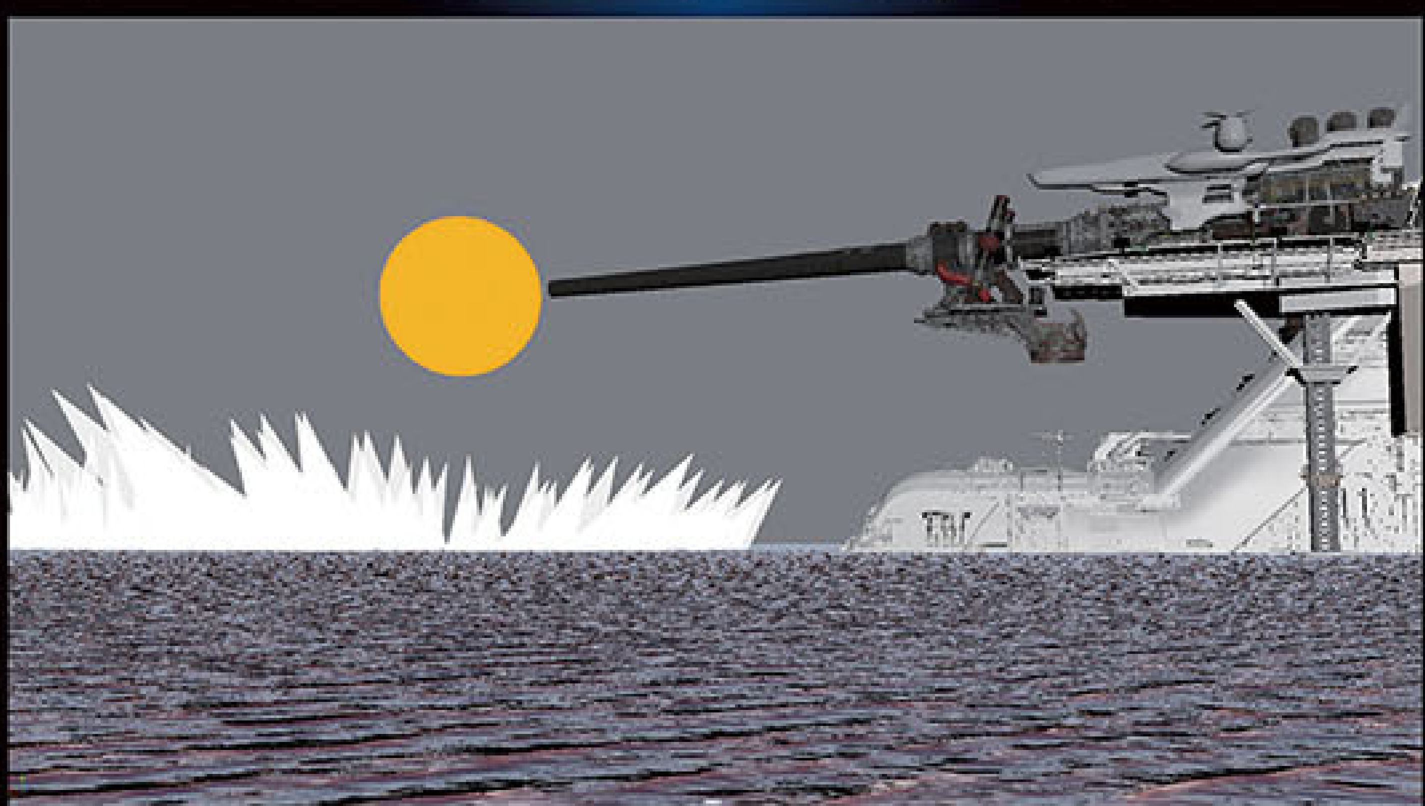
新社長就任祝賀パレード

プリビズ版

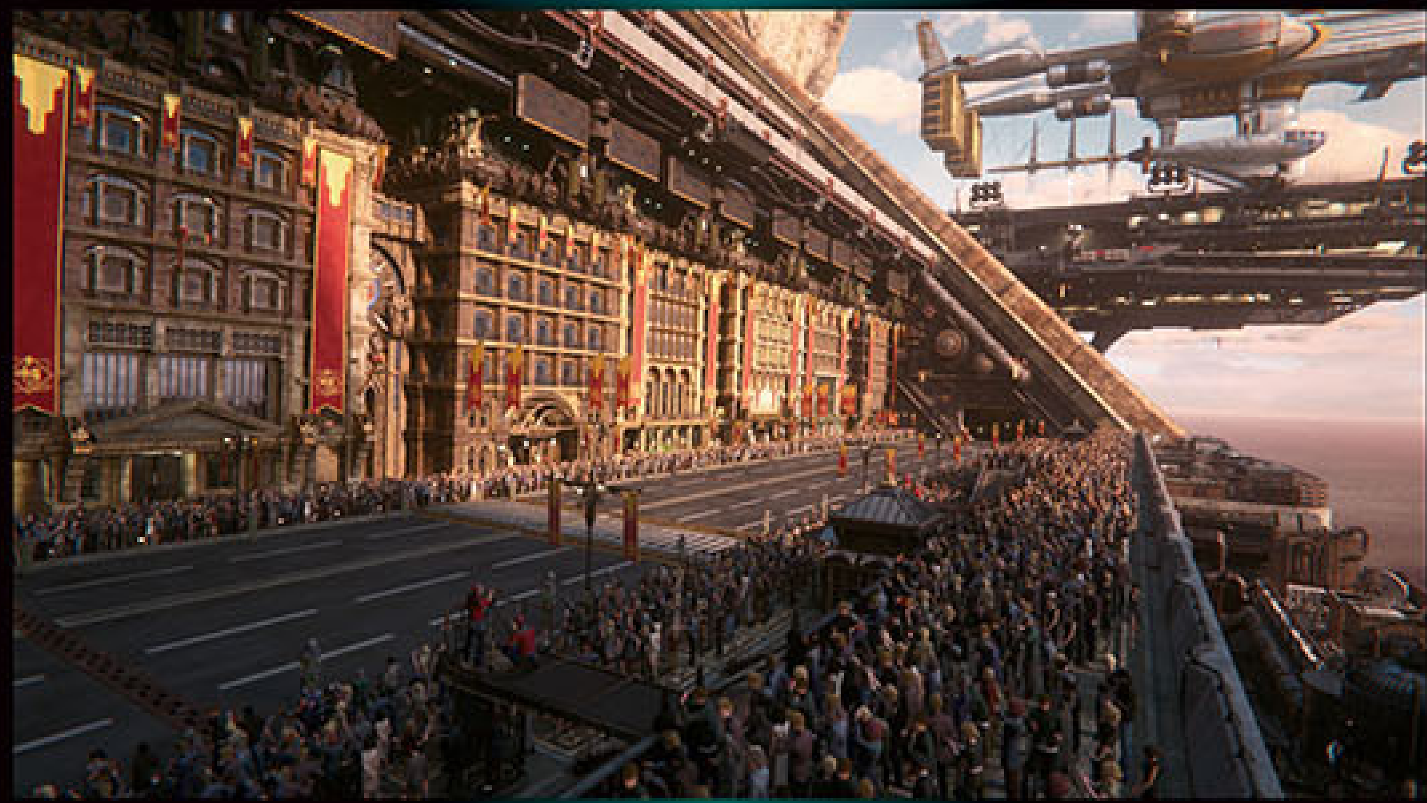








完成版









Staff Comment

リードレイアウトアーティスト：**西 典顕**

あふれんばかりの市民と神羅兵！　世界各国の軍事パレードを参考に細部を詰めつつも、兵士の振り付けは凝りすぎずにプレーンなテイストで留めています。物量の多さゆえにショット間の整合性の調整や重いデータのあつかいには苦労しましたが、大勢のスタッフの助力で見ごたえある仕上がりになりました。

ライティングアーティスト：**大護桃子**

当初、就任式は黄色い光に包まれていましたが、幻想的になりすぎないようにするために空の描写を6パターンほど提案し、現在の形に落ち着きました。群衆ショットが多く、いろいろなセクションと連携をとって完成させたムービーです。

ゴールドソーサー到着

プリビズ版



完成版



Staff Comment

エフェクツアーティスト：**安田雅大**

ゴールドソーサーの建物や内部のデザインを踏まえたうえで、どうしたら入口からワクワクしてもらえるかを考えて、映像の色合いやホログラムの表現をデザインしていきました。

エンディング

プリビズ版







完成版























Staff Comment

リードシミュレーションアーティスト：西村靖弘

ヒザを抱えるティファや機体を修理するシドの体勢は、クロス（衣服の布）やヘア（髪の毛）の動きが破綻しやすくて大変だった部分です。ムービーの後半でも、風が吹き荒れるなかでエアリスのかわいさやキャラクター性をキープしながらクロスとヘアを揺らすのに苦労しました。

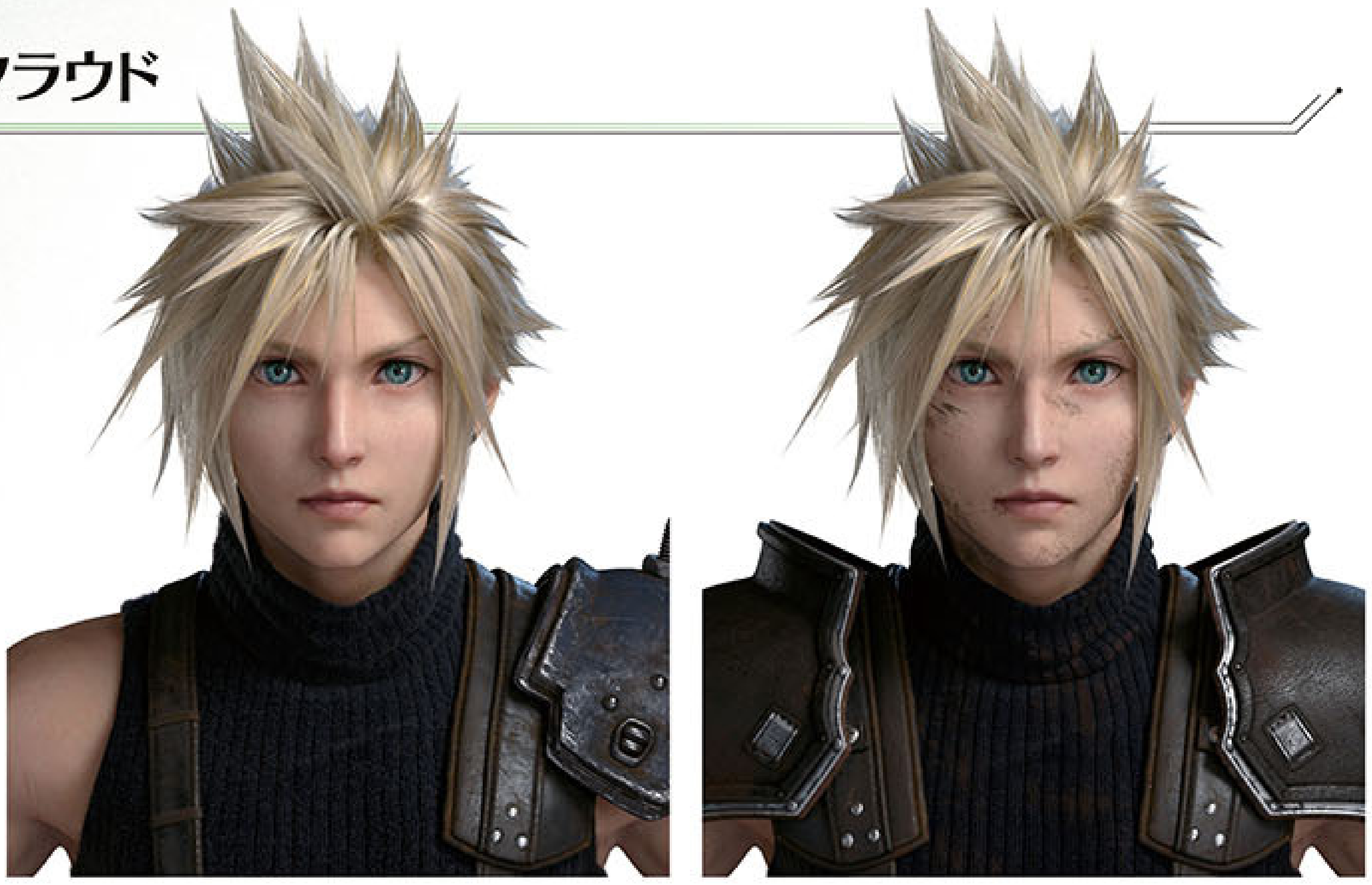
ライティングアーティスト：小林陽子

タイニーブロンコが空に飛び立つ最後のショットは、いつものムービー制作なら薄雲を印象的に配置するところですが、今回はいっさい入れないとのオーダーがあり、スッキリとした青空になりました。絵として耐えられるか心配でしたが、逆にタイニーブロンコだけに目が行くことで、よりエアリスの気持ちに寄り添える気がします。

Character Model

キャラクターモデル

クラウド



バレット



ティファ



エアリス



レッドXIII



ザックス



セフィロス



クラウド





Staff Comment

プリビズアーティスト：中島勇介

ミッドガルでの旅を経て、パーティメンバー全員が共通の目的を持つことになったので、そういった意識の変化が伝わるCGになるよう心掛けました。前作のものと見くらべると、人としての成長を感じ取れるかもしれません。バストアップのほうは、凛々しい表情も相まって、明確な目的を持った力強さを感じられるCGに仕上がったと思います。

リードキャラクターモデリングアーティスト：佐伯侑季

バスターソードを握って格好よさを強調したポージングなので、目線をしっかり感じられつつ、主人公らしく顔まわりが安定するようなライティングにしています。前作から今作に向けて、各キャラクターのハイエンドモデル(ムービー用のポリゴンモデル)の肌の質感などを調整しましたが、リアルタイムモデル(カットシーン用のポリゴンモデル)もさらにクオリティが上がり、ほとんど差を感じないほどになっていて感動しました。

アニメーションアーティスト：加藤花子

バストアップCGでは、強い視線を感じさせる顔のアングルに合う格好よさを模索しました。口元と眉根に力を入れることで、クラウドの意志を強調しています。腕のパーツが刺さって見えないように、腕組みを調整するのも大変でした。

バレット





Staff Comment

プリビズアーティスト：**中島勇介**

基本的に今作では、キャラクターCGのポージングを複数人でのコンペ形式で決定しました。バレットはどんなポーズでも様になるので、バラエティに富んだバリエーションが集まって楽しかったですね。背負うものが何かと多いバレットですが、そんな彼だからこそ堂々とした立ち振る舞いが似合うのかなと、完成したCGを見て改めて感じました。

リードキャラクターモデリングアーティスト：**佐伯侑季**

バレットは、お腹まわりにガッシリとした装備を身に着けているので、ガタイのいいスタイルを保ちつつ、お腹が張って見えないようにポージングを微調整しています。右腕のガトリングガンは、『FFVII リメイク』制作当時に衣装担当スタッフがとても格好いいデザインにしてくれて、「初期装備がこんなに強そうな見た目で大丈夫かな」と思いましたが、ほかの武器がそれ以上にパワフルだったので心配無用でした（笑）。





Staff Comment

リードキャラクターモデリングアーティスト：佐伯侑季

前作『FFVII リメイク』の開発当初は、原作どおりの短めのソックスで白単色のタンクトップでしたが、ある程度形になったあとに野村（クリエイティブディレクター：野村哲也氏）とも相談し、黒のインナーを入れたりソックスの長さを変えたりして試行錯誤のすえ、いまの形になりました。インナーとソックスのバランスが、とてもいい塩梅にまとまったと思います。

プリビズアーティスト：中島勇介

ティファは外見も内面も魅力的な女性なので、彼女の持つ芯の強さが見た目の可憐さに負けないように意識して制作しました。バストアップCGは、アイデア出しの時点ではもう少し心の影がにじみ出た表情でしたが、完成版ではそんな部分を隠そうとするティファらしさが、より感じられるものになった気がしています。

アニメーションアーティスト：大黒淳史

全身CGは、ティファのイメージに合ったポーズの良さを活かしつつ、凛々しさ、美しさ、かわいらしさが伝わるようにブラッシュアップしていきました。「いつでもいけるよ！」と言い出しそうな感情を受け取ってもらえるとうれしいです。バストアップCGは、顔の角度によっては髪の毛の影響で顔がふっくらと見えてしまうので、ティファらしさが失われないように気をつけました。キリッとしつつもやわらかな表情で、先を見すえたポジティブな印象を演出しています。

エアリス





Staff Comment

リードキャラクターモデリングアーティスト：佐伯侑季

ほかのキャラクターよりも色白なエアリスは、白飛びしないようにライティングを調整しました。前作のカットシーンでは、アニメーション担当者のおかげでエアリスがかわいらしく表情豊かに動いていたので、今回のハイエンドモデルも各セクションと連携しながら制作しています。

プリビズアーティスト：中島勇介

個人的には、どんなことにも動じないのがエアリスの良さだと思います。なので、全身CGのポーズは、今作の物語で彼女がどう立ち振る舞うかをあえて考慮せず、自由な発想で作っていきました。

アニメーションアーティスト：加藤花子

全身CGは、エアリスの"やわらかくも芯のある内面"がうかがえるポーズを目指して、まっすぐ安定した姿勢でありつつ、ゆるやかな曲線を感じる重心の取りかたになっています。ひじの開きや手指の形のほか、ロッドを握る手の繊細さにもこだわりました。

レイアウトアーティスト：本多宏行

バストアップCGのような自分を抱えこむ仕草は、未来への不安から無意識に身を守る行動で、内なる希望を外へ逃がさぬよう抑えこむという一面も併せ持ちます。この仕草によって、表面上は明るい彼女の秘めたる思いを表現しました。





Staff Comment

リードキャラクターモデリングアーティスト：佐伯侑季

3Dモデルの制作時には、ピューマをはじめとするいろいろな動物の毛を調べていき、ついには実家で飼っているイヌも参考にしました。『FFVII リバース』には全身に毛の生えたキャラクターが多くて、つねに毛の表現に苦労していた印象ですね(笑)。

プリビズアーティスト：中島勇介

上の全身CGは、オリジナル版のキャラクターイラストの再現になっています。"ナナキらしさ"全開のかわいい案もありましたが、現在のものが選ばれました。

リギングアーティスト：石川絵里

獣っぽい格好よさと動物っぽいかわいさが両立するような表情や動きを目指しました。オープニングでは傷を負っている設定なので、負傷したモデルを別途用意して使用しています。レッドXIIIに毛布をかけてあげるという貴重な体験もできて光栄でした。

アニメーションアーティスト：川村 茂

自分が入社後はじめてメインで担当したのが『FFVII アドベントチルドレン』のオープニングのレッドXIIIだったので、思い入れもあって細部までこだわって制作しています。獣らしさと躍動感を出すには、背中から尻尾までのラインの流れがポイントで、ここがビシッと決まるポーズを探りました。





Staff Comment

リードキャラクターモデリングアーティスト：佐伯侑季

ザックスの顔は、過去の設定画を参考にしながら、「クラウドに対して陰の存在であるセフィロスと陽の存在であるザックス」という関係性を踏まえて制作しています。全身CGに関しては、最終調整の段階で顔の向きや目線を修正し、より目力を強めつつ優しさや頼もしさも感じられるようにしました。

アニメーションアーティスト：村上ひかる

「俺にまかせろ！」みたいな、強く頼もしいザックスをイメージしています。個人的には『FFVII』のなかで一番好きな男性キャラクターなのですが、CGの完成直前になって「背負ってるバスターソードの向きがちがう」と指摘を受けて（クラウドとは逆！）、あわてて修正しました。好きとか言う資格ないですね……。

プリビズアーティスト：中島勇介

本作のザックスには、「ひとつの物語を経て人として成長した状態」という稀有な特徴があります。バストアップCGは、そんな彼ならではの余裕のようなものが感じられる一枚になりました。





Staff Comment

アニメーションアーティスト：**工藤達也**

本作では、各キャラクターの全身CGで武器を持たせるというルールがあったんです。しかし、みなさんご存じのとおり、セフィロスの愛刀の正宗は刀身が非常に長いため、絵のバランスをとるのが難しく、ポーズを考えるのに悪戦苦闘しました。最終的には、いい感じに収まって良かったです。

アニメーションアーティスト：**加藤花子**

妖しい視線を感じ取ってもらうため、バストアップCGでは顔の向きと流し目のバランスを試行錯誤しました。引きこまれるようなセフィロス独特の目元が印象的な仕上がりになったと思います。

レイアウトアーティスト：**本多宏行**

今作では優しい一面を見せており、理想の上司とまで言われることもあるセフィロスですが、物語の途中で境遇が激変します。バストアップCGでは、握手を求める姿からリユニオンに誘う姿への転換を、こちらに差し伸べた手で表現しました。









Staff Comment

キャラクターモデリングアーティスト：重野功次

野村から「衣装にもう少し和の要素を入れたい」との依頼があったため、『FFVII リメイク インターグレード』から部分的にデザインを変えています。具体的には、左腕に鎧の袖のようなディテールを加えて情報量を増やしたほか、パンツにベルトとポーチを追加しました。ポーチの正面は、忍者に必須のクナイが数個装着できるようになっています。さらに、わかりづらいですが靴のデザインも少し変更しました。

リギングアーティスト：白砂大輔

本作では、ムービー用のフェイシャルリグ（顔の表情を動かすための仕組み）を前作のものから作り直しています。とくに女性キャラクターについては、繊細さと感情の豊かさを表現するために、こまかい動きにも対応できるように再設計しました。その結果、『FFVII リメイク インターグレード』以上にユフィらしい生き生きとした表情を見せることができたと思います。

アニメーションアーティスト：村上ひかる

女性キャラクターの立ちポーズを考えるときには、身体全体をS字にすることでやわらかな印象が出るように意識していますが、ユフィはさらに元気さもプラスしました。巨大手裏剣を使い慣れている感じや「よゆーよゆー♪」と言っているような雰囲気が伝わればうれしいです。

アニメーションアーティスト：加藤花子

ユフィの元気で強気な表情をかわいらしく作りこみました。左右非対称にすることで生き生きとした印象にしながらも、表情がくずれないように気をつけています。ニッと笑う口の形、とくにキュッと上がった口角が好きですね。

レイアウトアーティスト：本多宏行

バストアップCGでは、新たな仲間との旅を通して少し大人に近づいた雰囲気を目指しました。派手な動作がユフィの特徴ですが、今回はひかえめなポーズをとってもらっています。









Staff Comment

リードキャラクターモデリングアーティスト：佐伯侑季

ケット・シーは本作から本格的に登場しますが、モデル自体は『FFVII リメイク』の開発当時に作っていました。全身CGの制作では最終的な毛の調整がとても大変でしたが、やわらかい質感がきれいに表現できていると思います。

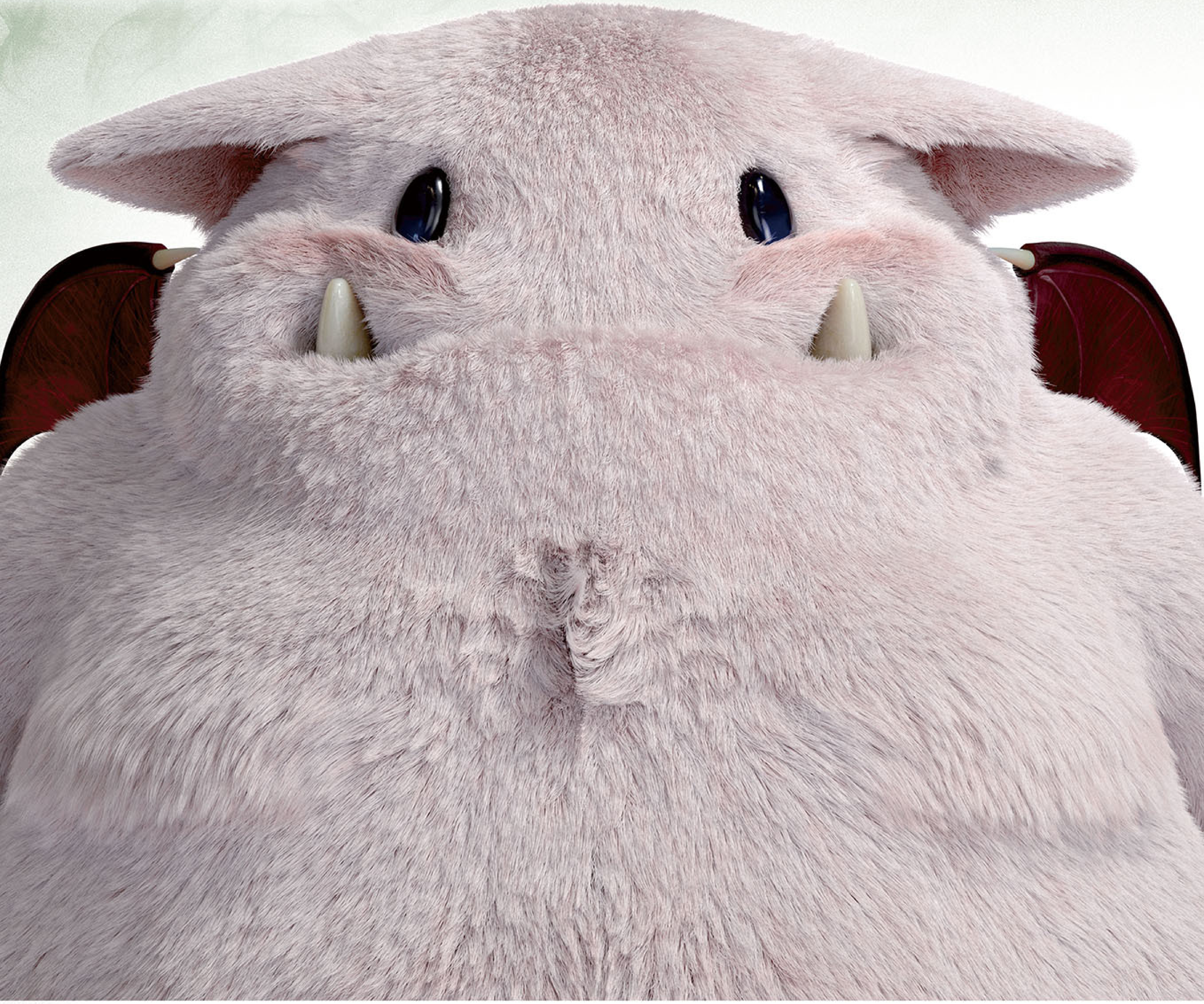
プリビズアーティスト：中島勇介

全身CGのポーズは、野村が描いたケット・シーのスケッチがベースになっています。そのスケッチからズレないよう慎重にCG制作を行ない、らしさ満点のかわいい仕上がりになりました。バストアップCGは、手足を動かせるぬいぐるみで遊ぶイメージでポーズ案を複数考えましたが、そのなかにはゲーム本編でも登場するネコの手のポーズなどもありましたね。

リギングアーティスト：橋詰隆成

本物のネコの耳は筋肉によって動くものですが、ケット・シーではモデルのなかに骨を入れて、ピンッと立ち上がる動きやペタッと倒れる動きができるようにしました。これによって、喜怒哀楽が一段ときわだち、ちょっとしたアクセントにも活用できて、ネコっぽい愛くるしさをより強く表現できたかなと思っています。

デブモーグリ







Staff Comment

リードキャラクターモデリングアーティスト：佐伯侑季

前作の時点ですでに仮モデルを作っていましたが、当時はもっとスマートで、せまい通路も通りやすそうな体型でしたね(笑)。今作の制作にあたり、野村と相談したうえで、より丸みのあるスタイルに変更されました。デブモーグリのファーの色味はライティングの影響を受けやすい特性があるので、CGとして完成したときに色くずれしないように調整しています。

キャラクターモデリングアーティスト：堀米奈緒美

野村からの要望で、目はオリジナル版よりも丸くてかわいらしい印象になっています。自然で継ぎ目のない毛流れやふわふわ感を取り入れつつ、特徴的なヒゲや耳の毛を作ることに苦労しました。とくに毛の流れは、佐伯から「動物のように、身体の場所ごとに流れる方向を変えたい」との指示を受け、クマの写真を参考にして何度も調整しています。ちなみに、全体的なシルエットはシンプルですが、大量の毛で覆われているため、どのキャラクターよりもデータ容量が大きく、ファイルを開くだけで7分くらいかかりました……。

アニメーションアーティスト：村上ひかる

どっしりとしたデブモーグリの上で元気なポーズを取るケット・シーを6種類ほど作り、そのなかから野村に選んでもらったのが、この全身CGです。オリジナル版のイラストと同じポーズのものも制作しましたが、採用されたポーズは元気で生き生きとしており、いま見返しても確かに一番良いですね。バストアップCGは、初期案ではデブモーグリの肩あたりまで見えていましたが、「顔だけにしてほしい」との依頼があり、収まりのいい現在の構図にしました。ふわふわな毛並みを見ると、CG的に豪華なコンビだなと思ってしまいます。











Staff Comment

キャラクターモデリングアーティスト：重野功次

オリジナル版のシドの衣装を踏襲しつつ、フライトジャケットやミリタリールックの要素を取り入れて、今風にデザインしました。デニムジャケットがエアリスと似ているため、生地やパーツなどをどのように差別化するか悩みましたが、完成したモデルは格好よくまとまっていてうれしかったです。

キャラクターモデリングアーティスト：國分守泰

目の部分にはこまかい調整が非常に多く入ったため、眉毛などの周辺のパーツとバランスを取るのに苦労しました。髪型は、どんな方向から見てもギザギザの形状に違和感が出ないように整えています。じつは初期のデザインでは、襟や袖に特徴的なボアがあり、ジャケット丈も短いものでした。おでこのゴーグルも、もっとアンティークな意匠でしたね。

アニメーションアーティスト：工藤達也

自分のなかのシドのイメージは「くわえタバコのシブくて格好いいおじさん」でしたが、今作では喫煙シーンがありません。それならば、「全身CGは、ぶっきらぼうだけど頼れるような雰囲気にしよう」と考え、何種類かアイデアを出して検討した結果、イメージにマッチした形に仕上げることができました。

プリビズアーティスト：中島勇介

バストアップCGのポーズは、自分のなかでこれ以上はないと思うほどシドらしさを出せました。口元を少しオーバーにゆがめていますが、そういう部分が彼らしさなんだと思ってます。

ヴィンセント









Staff Comment

リードキャラクターモデリングアーティスト：佐伯侑季

パーティメンバーのなかでは最後に制作するキャラクターということで、気を引き締めて取り組みました。オリジナル版から衣装が新しくなり、野村が描いたベースデザインをブラッシュアップしつつモデルを作っていきましたが、マントを自然な感じでボロボロにするのが大変でしたね。顔については、光る左目が印象的に見えるように、髪の毛の位置などをこまかく調整しています。

リギングアーティスト：目黒麻美

末広がりの赤いマントは、クロスシミュレーション（布の動きを物理演算によって作成する技術）で動かすだけだとシルエットが細くなって見栄えが良くないので、広がりを保ったまま動くように手を加えました。髪の毛も、頭頂部の束感を残しつつ、やわらかく動かしています。

プリビズアーティスト：中島勇介

ヴィンセントのCGは、マントのなびきかたまで考慮してポーズを決めるため、ほかのキャラクターよりも制作する手間が少しかかります。とはいえ、やはりマントにはロマンがあり、着手後は格好よくなるまでひたすら作業に没頭できました。髪型の特性上、本来なら右目側を前に向けたほうが顔がはっきり見えるのに、左目側を前にしているのが、彼の人間性なのでしょう。出番が増える次回作のCGでは、はたしてどちら側が前になるのか、お楽しみに。

イリーナ









Staff Comment

リードキャラクターモデリングアーティスト：**佐伯侑季**

イリーナを制作するにあたり、顔のイメージを固めるのに少し時間がかかった記憶がありますね。これまでに『FFVII アドベントチルドレン』などにも登場していましたが、今回は原作のイラストをもとに個性付けをしています。とくに、金髪の色味や肌の明るさなどの調整には気をくばりました。衣装のスーツは、ほかのタークスメンバーと雰囲気をそろえつつ、こまかい部分はイリーナ専用のデザインに変更しています。

アニメーションアーティスト：**松原健太**

イリーナというキャラクターをある程度は理解しているつもりでしたが、開発途中のイベントシーンを見たら、自分が思っていた以上にぶっ飛んでいて驚きました。とはいえ、性格は想定どおりだったので、全身CGの制作では迷うことはなく、3～4パターンの候補のなかからすんなりポーズが決まりました。バストアップCGでは、全身CGの余裕を漂わせる表情とは対照的に、キリッとさせています。ティファもそうですが、フロントサイドの髪の毛が片方だけ長く垂れていると、見る角度によって印象が大きく変わるため、活発で凛々しいイメージを損なわないような構図を目指しました。

シスネ









Staff Comment

リードキャラクターモデリングアーティスト：佐伯侑季

過去作品に登場しているキャラクターですので、当時のイメージを壊さないようにしつつ、本作の映像表現に合うように顔を制作しました。気をつけた点は、ザックスとのつながりや彼女自身の存在感を持たせることですね。全身CGでは、服のシルエットをこまかく調整したり、顔の明るさをエアリスやティファたちと差別化したりしています。

キャラクターモデリングアーティスト：勝野椋太

開発中は、"第3のヒロイン"と言えるくらいの高い完成度を目標にしていました。かわいさだけでなく、凛々しさと優しさを感じられるように制作し、完成が近づくにつれてワクワクしていたのを思い出します。過去作品から一新された衣装は、各パーツを無骨にせず、シスネの顔の雰囲気にマッチするように意識しました。たとえば、肩のアーマー部分は、女性らしいシルエットを保つようなデザインになっています。

アニメーションアーティスト：工藤達也

シスネは個人的に好きなキャラクターだったので、担当者になれて大変光栄でした。『クライシス コア -FFVII-』で登場したときの印象を残しつつ、少し大人になった雰囲気も出すのが目標でしたが、最終的には達成できたと思います。バストアップCGでは、彼女の優しくて面倒見のいい一面を表現しました。ゴンガガの村民や青年団を見守っている雰囲気を感じ取ってもらえるとうれしいです。

ブーゲンハーゲン



Staff Comment

キャラクターモデリングアーティスト：
堀米奈緒美

かなりのご高齢であるということで、肌や髪質にこだわっただけでなく、じつは歯の形も若者とは変えています。衣装は、人々に尊敬される道士にふさわしい威厳のある素材感を意識しました。野村からは、衣装にあしらわれているマークにレッドXIIIのタトゥーのイメージを取り入れてほしい、と言われていましたね。

グレン



Staff Comment

リードキャラクター
モデリングアーティスト：
佐伯侑季

以前、『FFVII ザ ファーストソルジャー』の開発中に若いころのグレンのモデルを作りましたが、そのときすでに「リメイクプロジェクトでも登場するかも……」と意識はしていました（笑）。20代だった当時の風貌からどう変えるか、本作のストーリー設定を踏まえながら制作しています。これから彼がどんなふうに物語にからむのか、楽しみですね。



MATERIAL 2

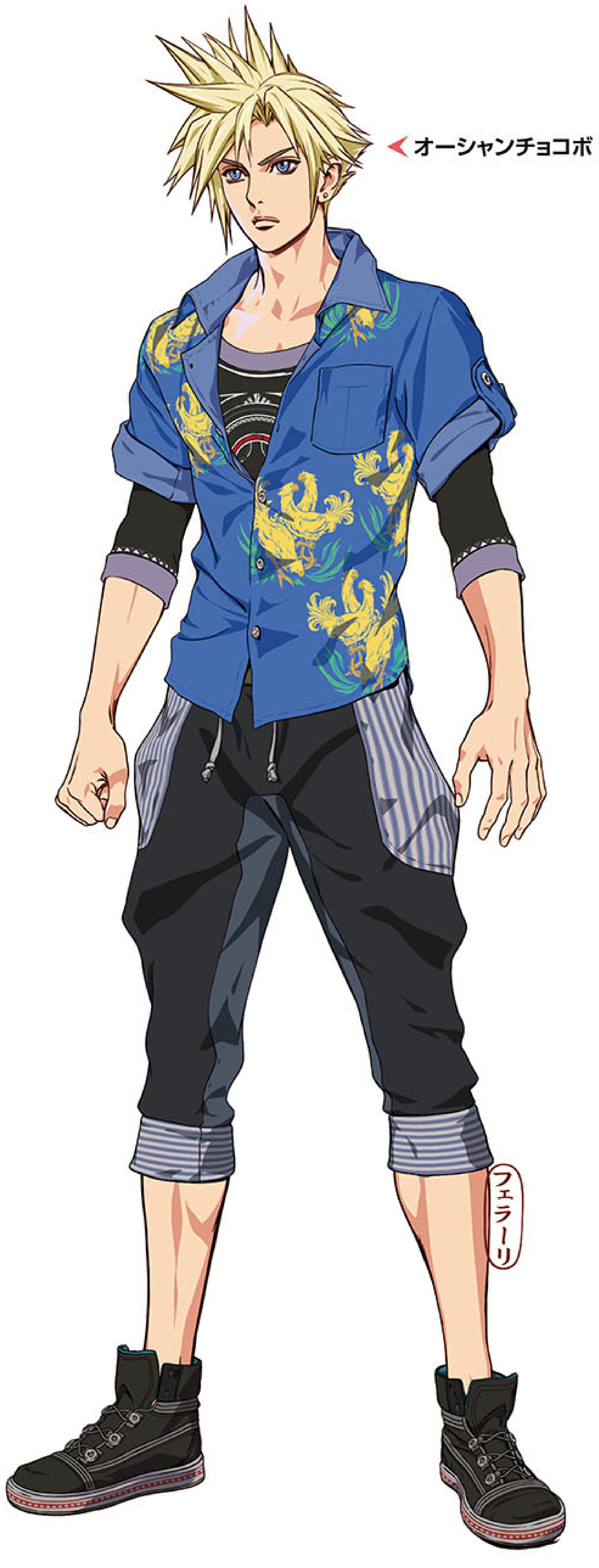
IMAGE ARTS

FINAL FANTASY VII REBIRTH MATERIAL ULTIMANIA

Character Illustration

キャラクターイラスト

クラウド







Staff Comment

キャラクターアートワーク：ロベルト・フェラーリ

リゾートウェアのデザインは、あまり目立たせず、街の人たちとなじむように仕上げたつもりです。クラウドのシャツのプリントは、あくまで提案として描いたもので、テクスチャーチームがアレンジをしてくれるかなと思っていましたが、わりと忠実に再現されていますね。

キャラクターアーティスト：伏江充晴

デザイン画を見たときは、シャツの柄が3Dモデルにマッチするか判断できませんでしたが、実際に完成したら想像以上にしっくりきていました。

Staff Comment

キャラクターアートワーク：ロベルト・フェラーリ

クラウドたちの水着は、倫理上のガイドラインや社内の意見に従って、身体のラインを拾いすぎない形にしています。

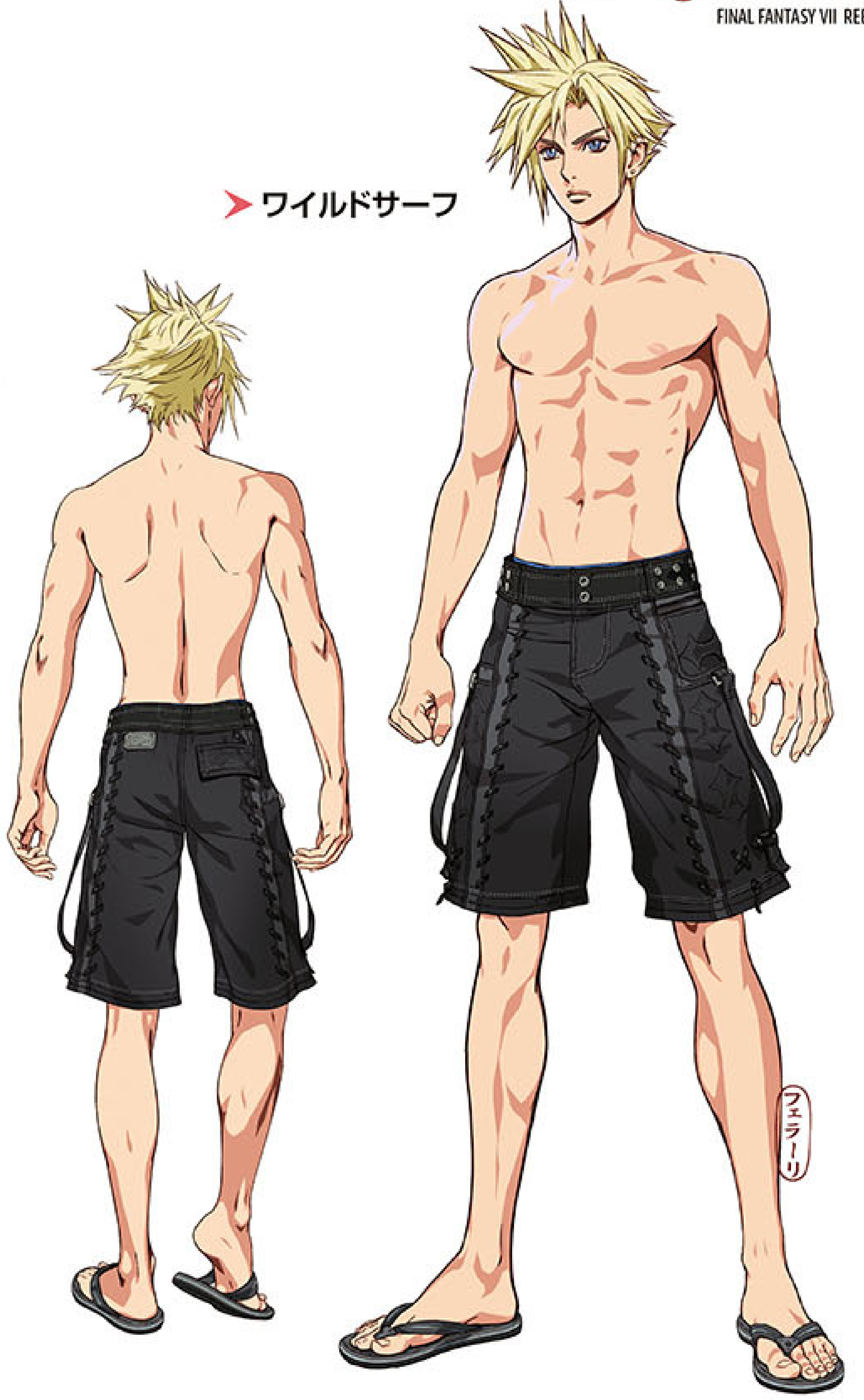
キャラクターアーティスト：早坂大樹

今回のクラウドは、髪の毛のポリゴン数などが前作の倍に増えて、リッチな表現ができました。とはいえ、クオリティを突き詰めていくとデータ量がカツカツになり、毎回のことですがギリギリの状態での作業になってしまいます。

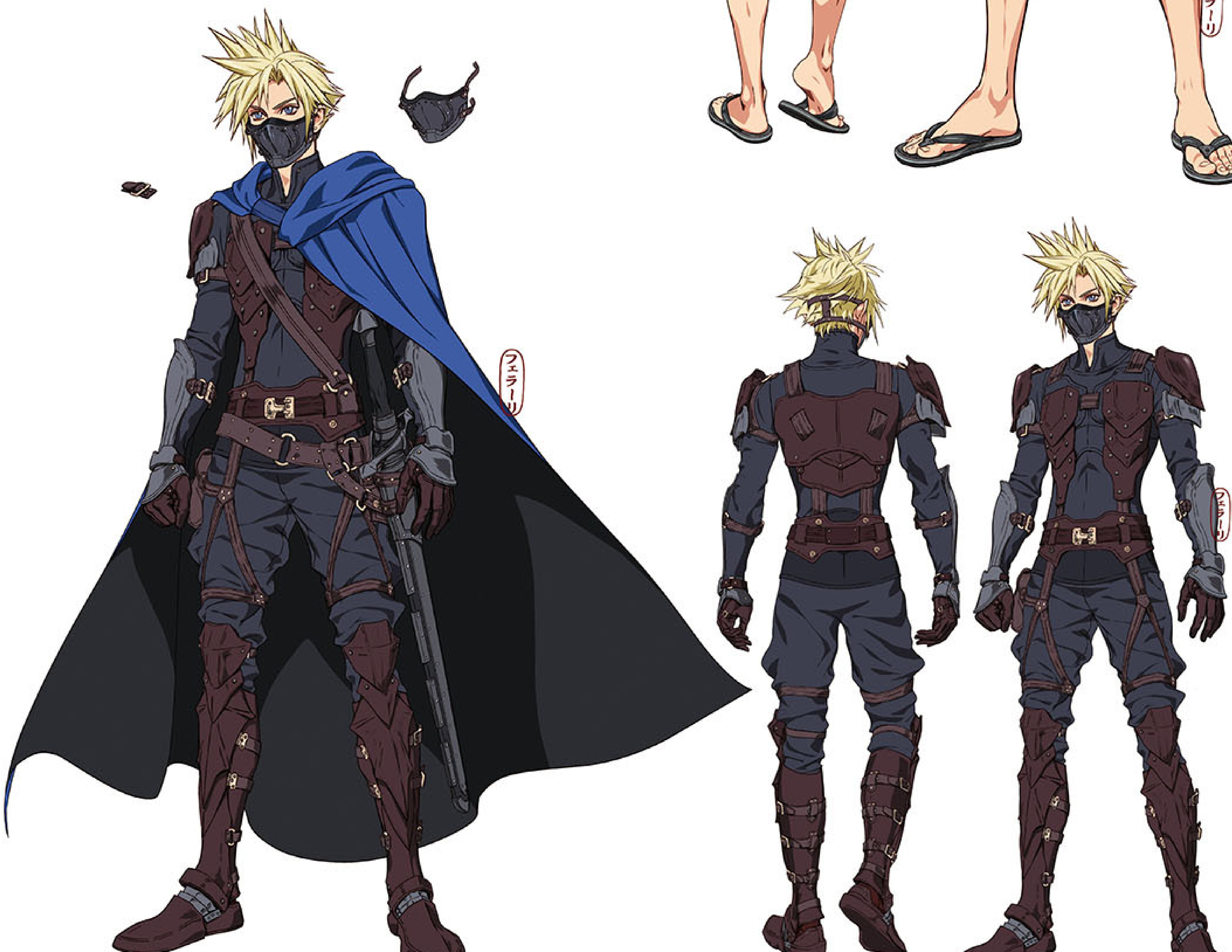
レベルデザイナー：髙見一夫

『クライシス コア -FFVII-』のコスタ・デル・ソルでのザックスをオマージュして、ズボンはハーフパンツにしたいと要望を出した記憶があります。

▶ワイルドサーフ



▼LOVELESS衣装



Staff Comment

キャラクターアートワーク：ロベルト・フェラーリ

古典的なファンタジーの英雄っぽい衣装をまとったクラウドです。マントを着せる前に、インナーや武器を含めた衣装全体の方向性を探っていきました。



▶アルフリードの剣と盾

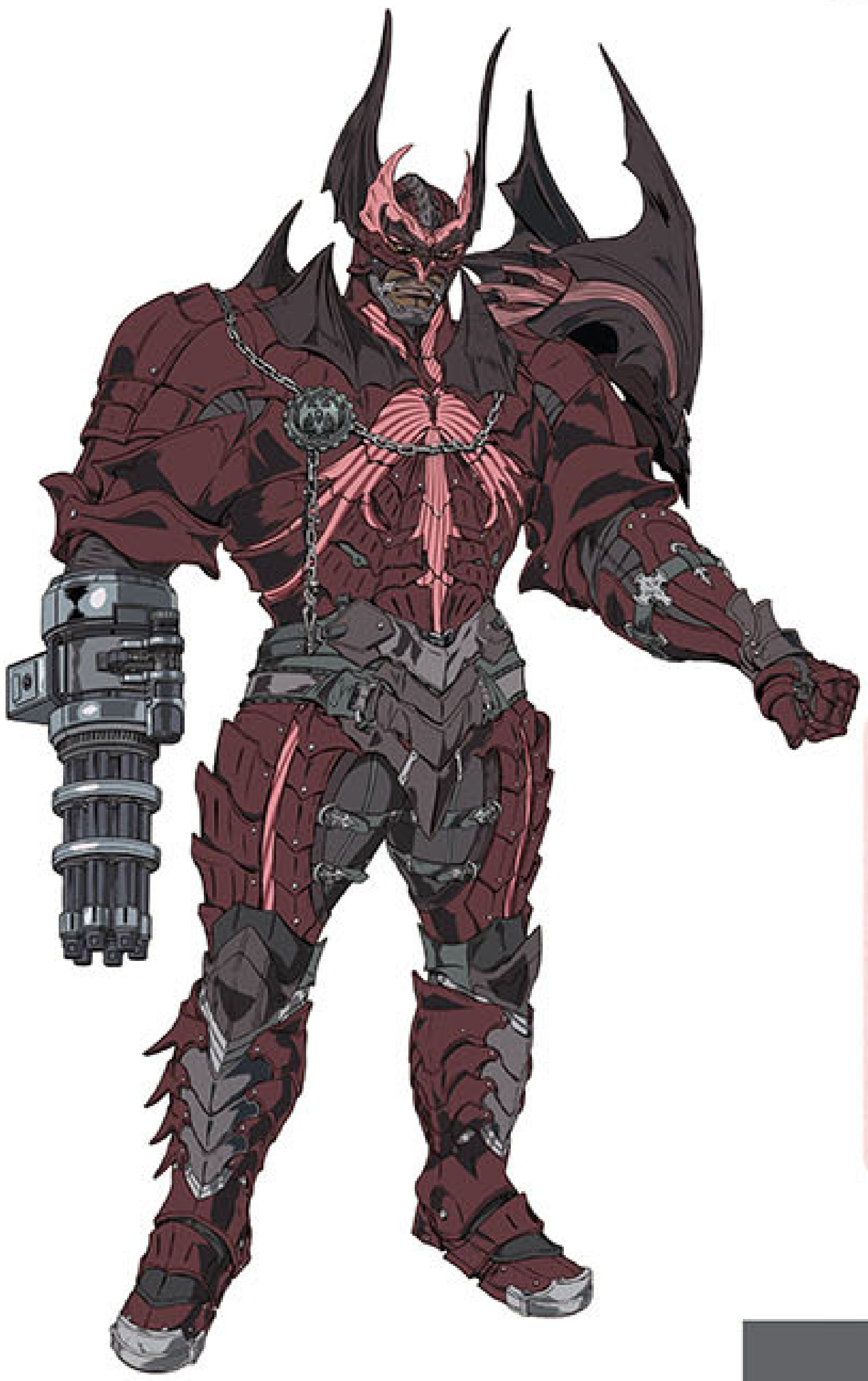
バレット

LOVELESS衣装









Staff Comment

キャラクターアートワーク：
ロベルト・フェラーリ

バレットの悪竜王の鎧は、かなり目立たせたいと思ってデザインしました。全体的なシルエットも非常に大事ですが、胴体の中心から広がるサーモンピンクの部分が、もっとも重視したポイントです。

キャラクターアーティスト：**早坂大樹**

バレットのLOVELESS衣装は、かなりボリューム感があったため、データの管理が大変でした。ピンク色のパーツの質感は、悩んだすえに金属のようにして、重量感を出しています。兜やショルダーアーマーはドラゴンの顔がモチーフで、ツノと目元が鋭い印象になるようにしました。

水兵衣装

Staff Comment

メインキャラクターモデラー&
リードキャラクターアーティスト：
鈴木 大

「バレットに合うサイズの水兵服があったんだ……」と思いました。

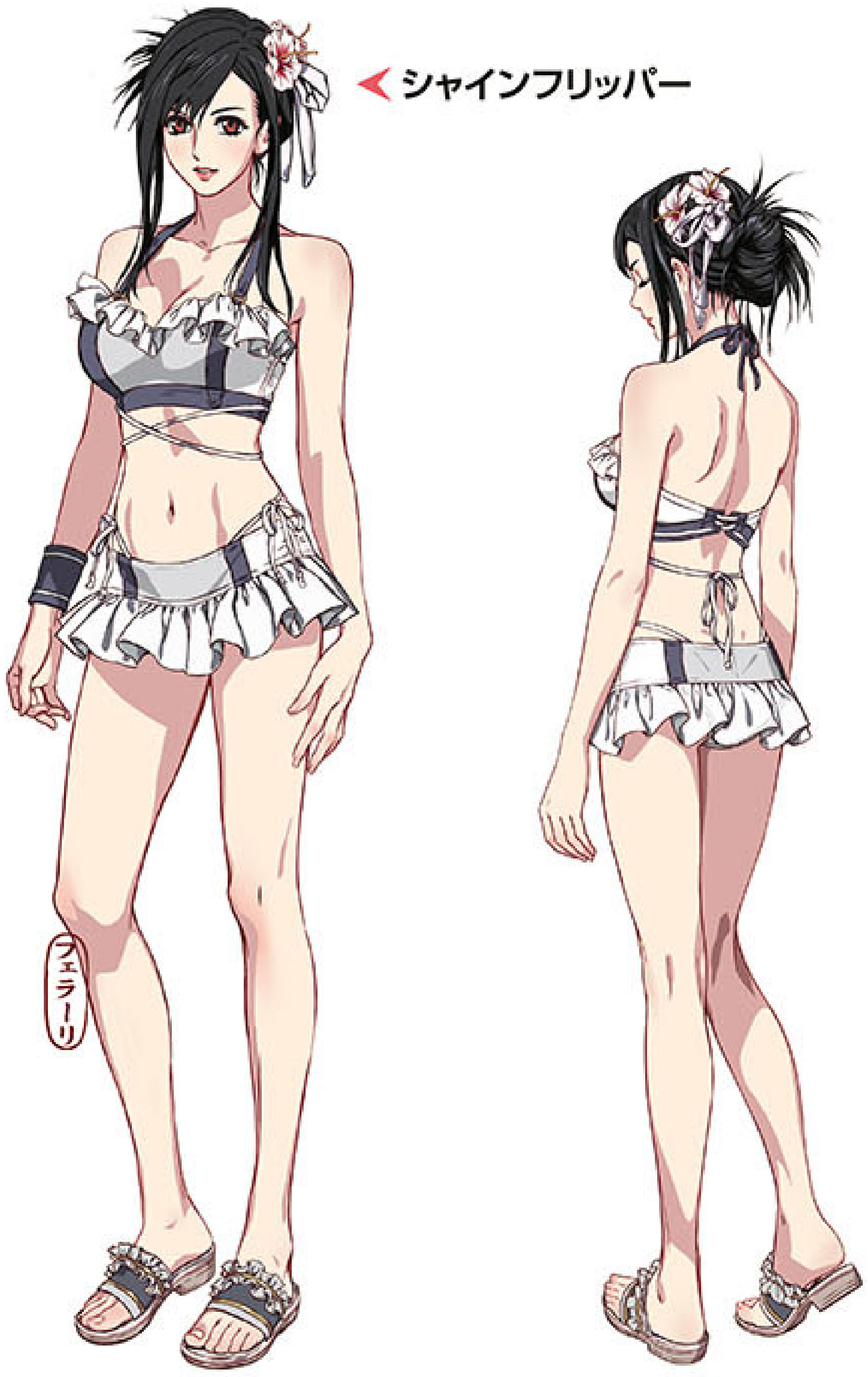
キャラクターアーティスト：**伏江充晴**

なぜバレットがこの服を気に入っていて、なぜ右腕がフックなのか、ずっと引っかかっていますね……。



ティファ

◀ シャインフリッパー



Staff Comment

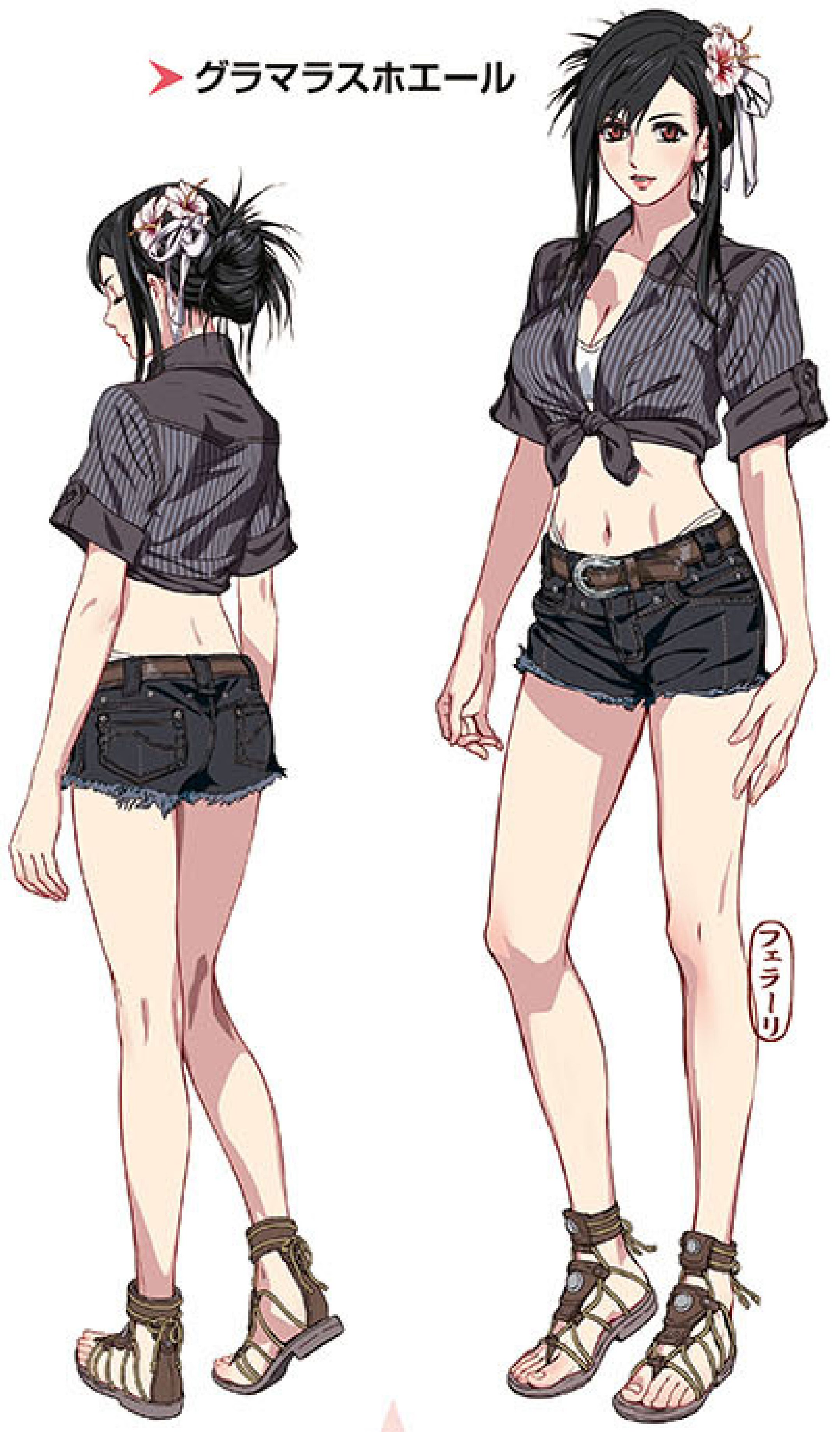
キャラクターアートワーク：**ロベルト・フェラーリ**

ティファの水着は、いろいろと提案したものの、なかなかOKにならず苦労しました。ゲーム内ではさまざまな角度からキャラクターを見られるので、女性的なフォルムを強調しすぎないように抑える必要があり、最終的にこのデザインに落ち着きました。

キャラクターアーティスト：**伏江充晴**

かわいらしさと魅力的な印象を大事にしたかったので、花をかたどったリボンとフリルの形状にはこだわりました。ティファはやっぱり何を着ても似合うなと思いますね。

▶ グラマラスホエール

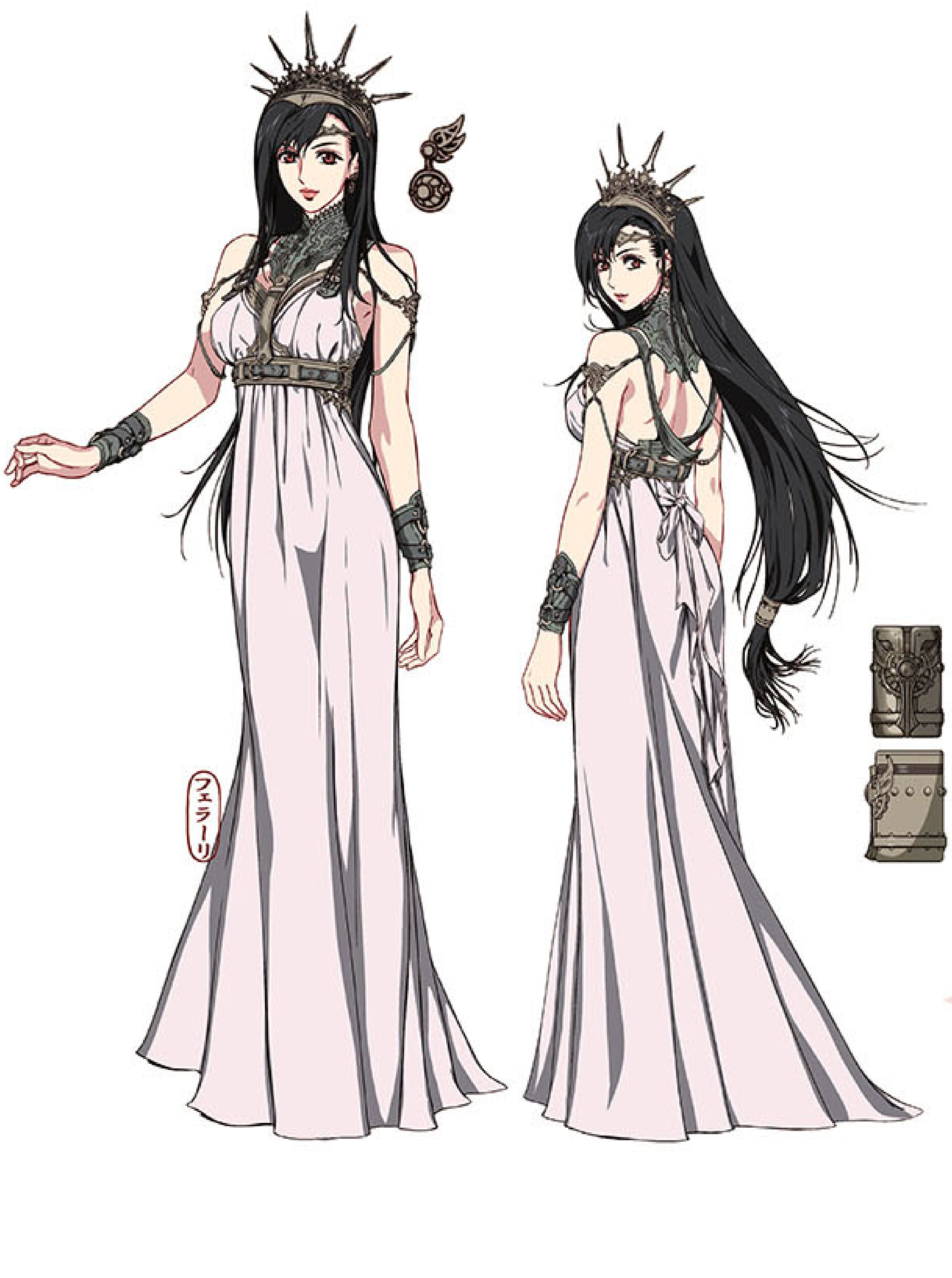


Staff Comment

キャラクターアーティスト：**伏江充晴**

リゾートウェアでは、ふだんの格闘スタイルから一転して、バカンスを楽しんでいる日常的な女性らしいティファを感じ取れるような雰囲気にしました。髪型もいつもとちがうので、そのあたりも見ていただければと思います。

▼ LOVELESS衣装



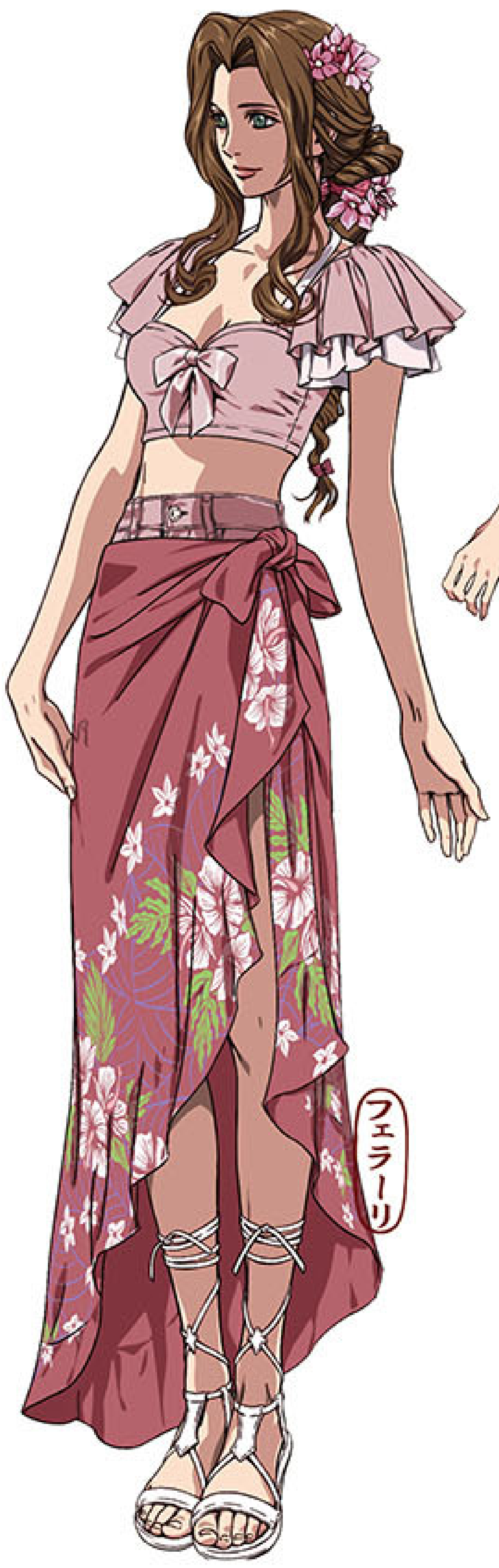
Staff Comment

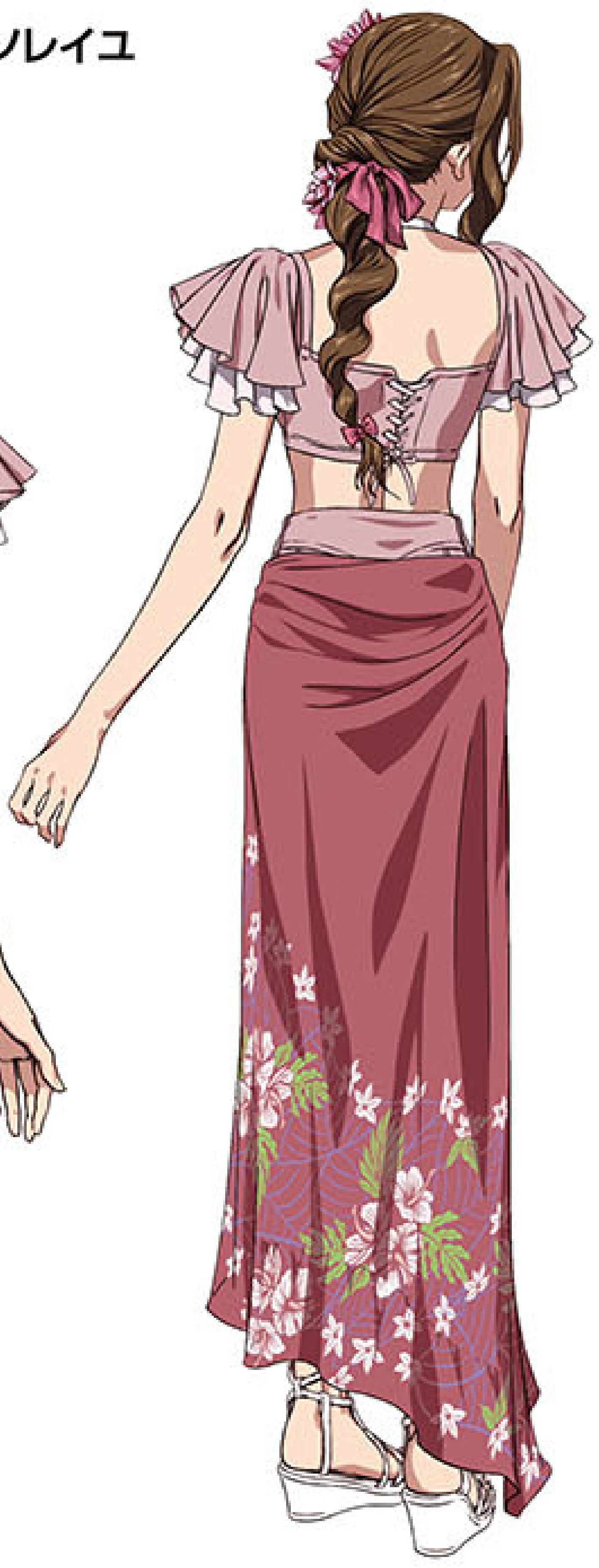
キャラクターアートワーク：**ロベルト・フェラーリ**

舞台「LOVELESS」用のティファ、エアリス、ユフィの衣装を制作したときは、背景やほかのキャラクターの衣装などは決まっておらず、与えられたのは「歯車」というキーワードだけでした。また、舞台のシーンはゴシックなイメージにしたいという野村の要望もあったため、ゴシック建築特有の高さを強調する手法として、スカートを胸の真下で絞るデザインを採用しています。

エアリス

フローラルソレイユ









Staff Comment

キャラクターアートワーク：
ロベルト・フェラーリ

エアリスといえばピンク、赤、白といったように、各キャラクターにはお決まりのカラーリングがあります。いまにして思えば、この衣装にも白い要素を足しておけば、よりエアリスっぽさを出せたかもしれませんね。

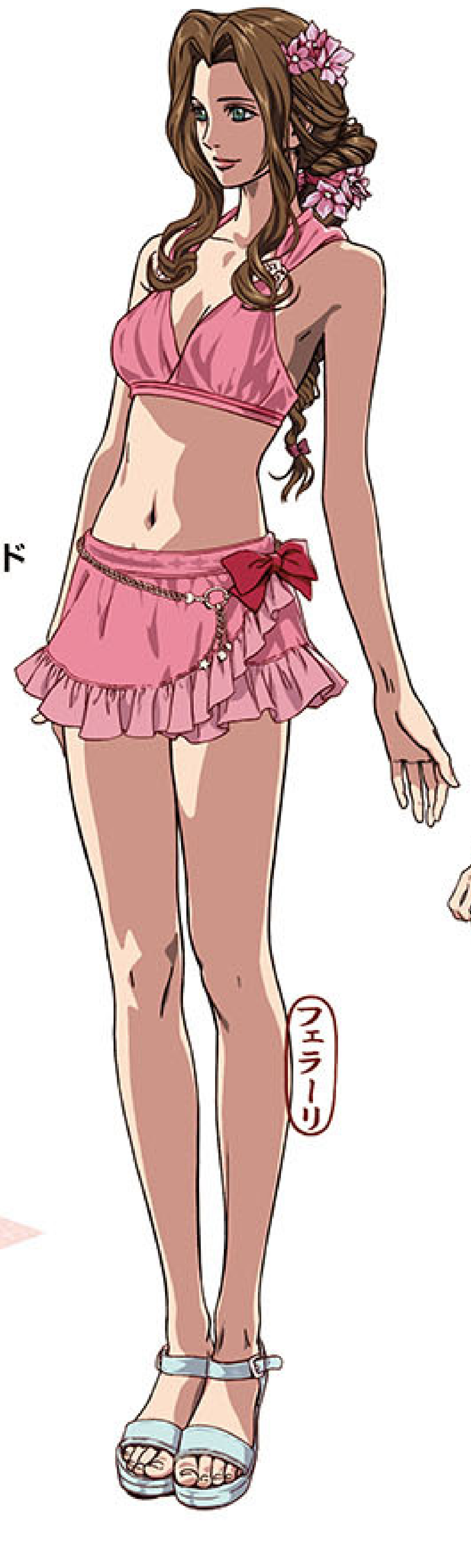
キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

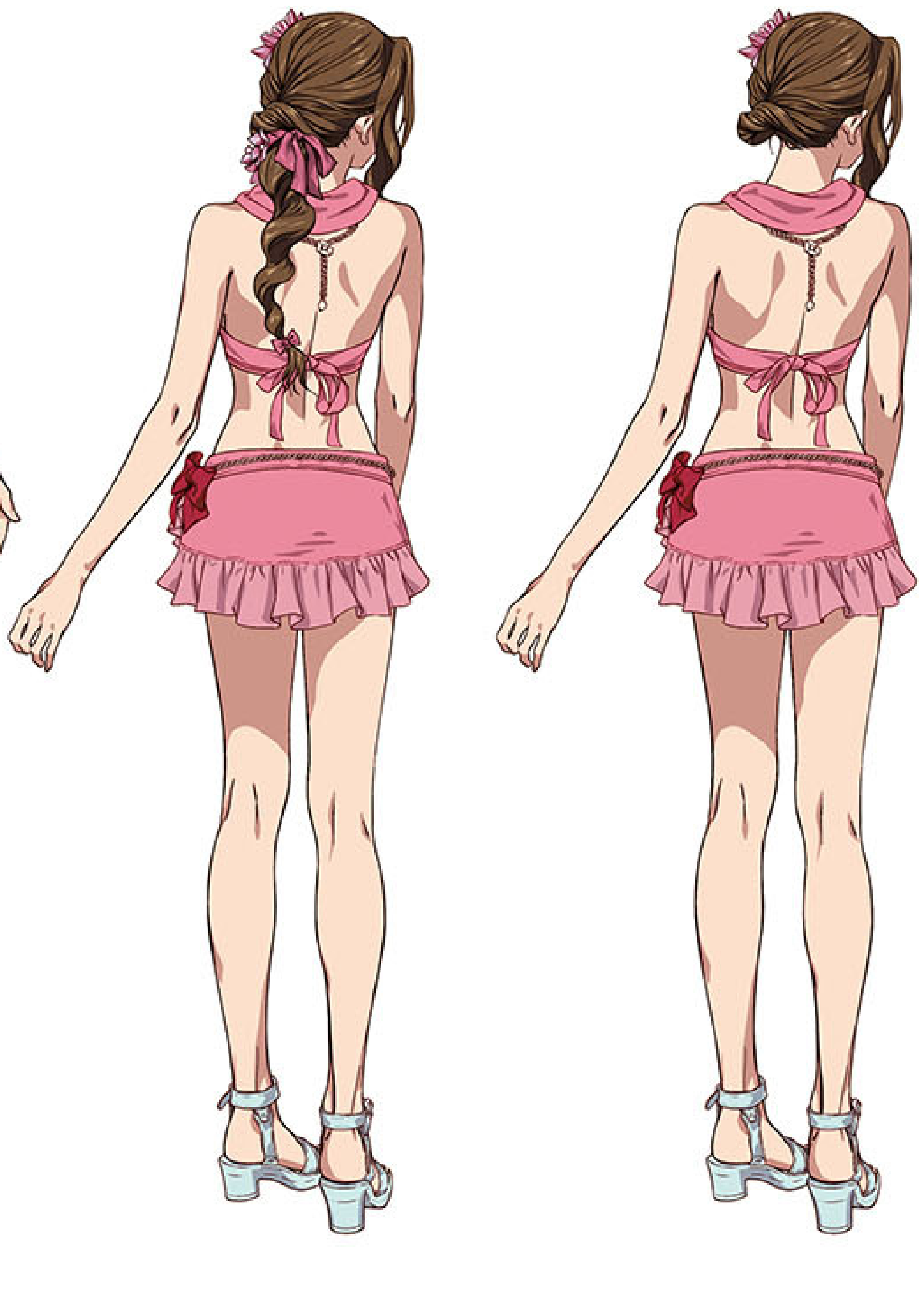
男の子にも女の子にも素敵な水着を用意してほしいという気持ちが強いあまり、担当者にたくさんの参考資料を渡した記憶があります。

キャラクターアーティスト：**早坂大樹**

エアリスの水着はふたつともピンク系統ですが、フローラルソレイユは少し落ち着いた印象に、ピンキーマーメイドはキラキラさせて派手な印象になるように、質感を整えています。

ピンキーマーメイド





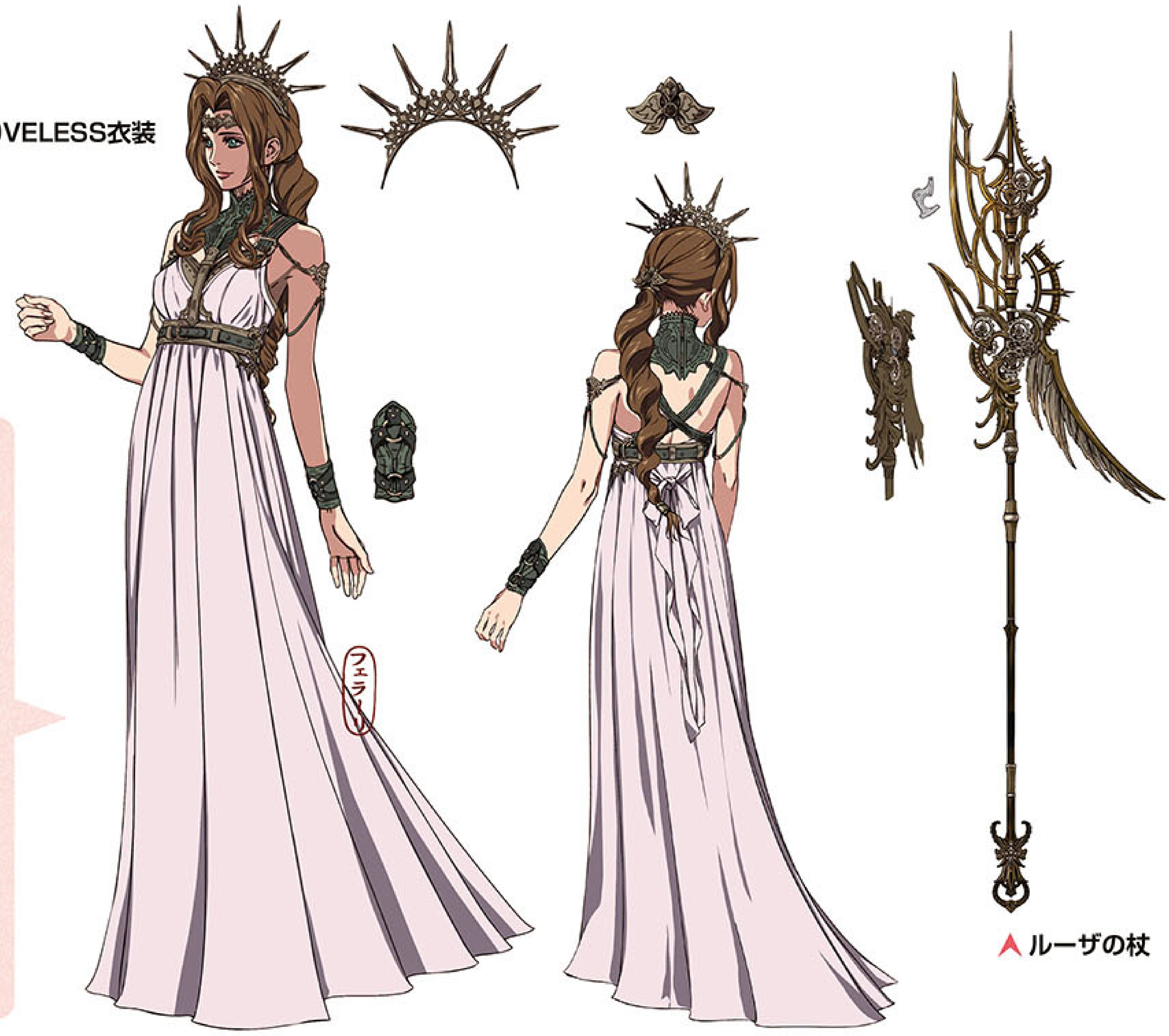
Staff Comment

キャラクターアートワーク：
ロベルト・フェラーリ

こちらのウェアは、女性らしいラインをなるべく隠したいとの依頼を受けて描いたものです。

キャラクターアーティスト：**早坂大樹**

ふだんのエアリスとくらべて、うしろ髪の形状がちがいますが、そのヘアスタイルと髪飾りは2種類の水着で共通です。



Staff Comment

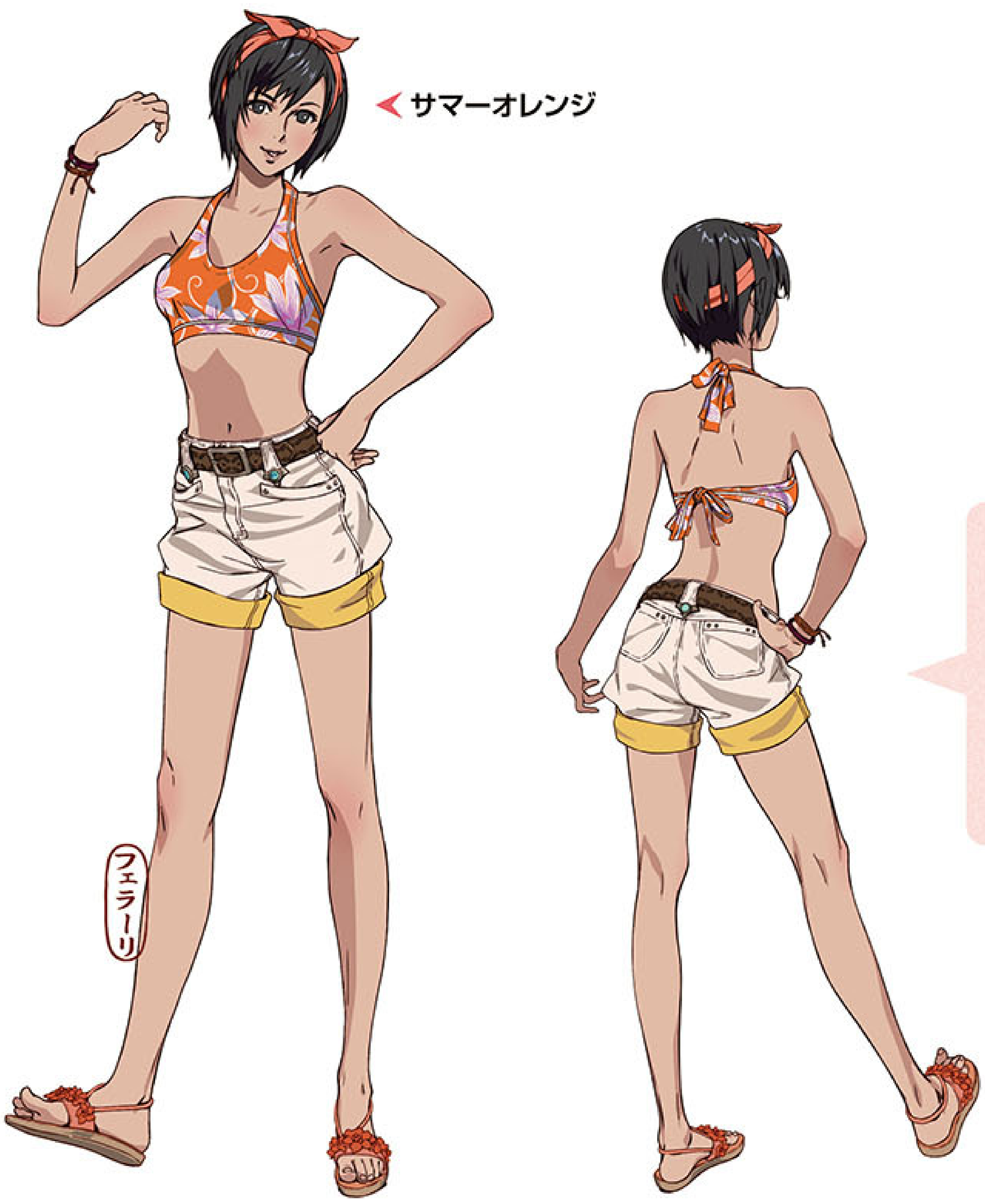
キャラクターアートワーク：
ロベルト・フェラーリ

ルーザ役の王冠は、ニューヨークの自由の女神と時計の針がモチーフです。杖のデザインには、羽根や歯車などの要素も取り入れました。

キャラクターアーティスト：**早坂大樹**

エアリスは、本作において衣装ちがいのバリエーションがもっとも多いキャラクターで、髪を下ろしたり肌が汚れたりといったバリエーションを含めると、20種類ほど存在します。印象的なシーンや顔のアップも多かったので、髪の毛の表現も前作から大幅にブラッシュアップしました。

ユフィ



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**松下将大**

シルエットがシンプルなぶん、チャームポイントとなる結び目がかわいく見えるよう、ボリュームを出しています。サンダルに付いている花びらも、3Dモデルで1枚1枚作成しているので、ぜひフォトモードなどで確認してみてください。

ウータイアイドル







Staff Comment

キャラクターアートワーク：**ロベルト・フェラーリ**

もっとも注目してほしかったところは、オビのうしろに付けたモーグリです。が、ダンスシーン中はほとんど見えませんでしたね……。

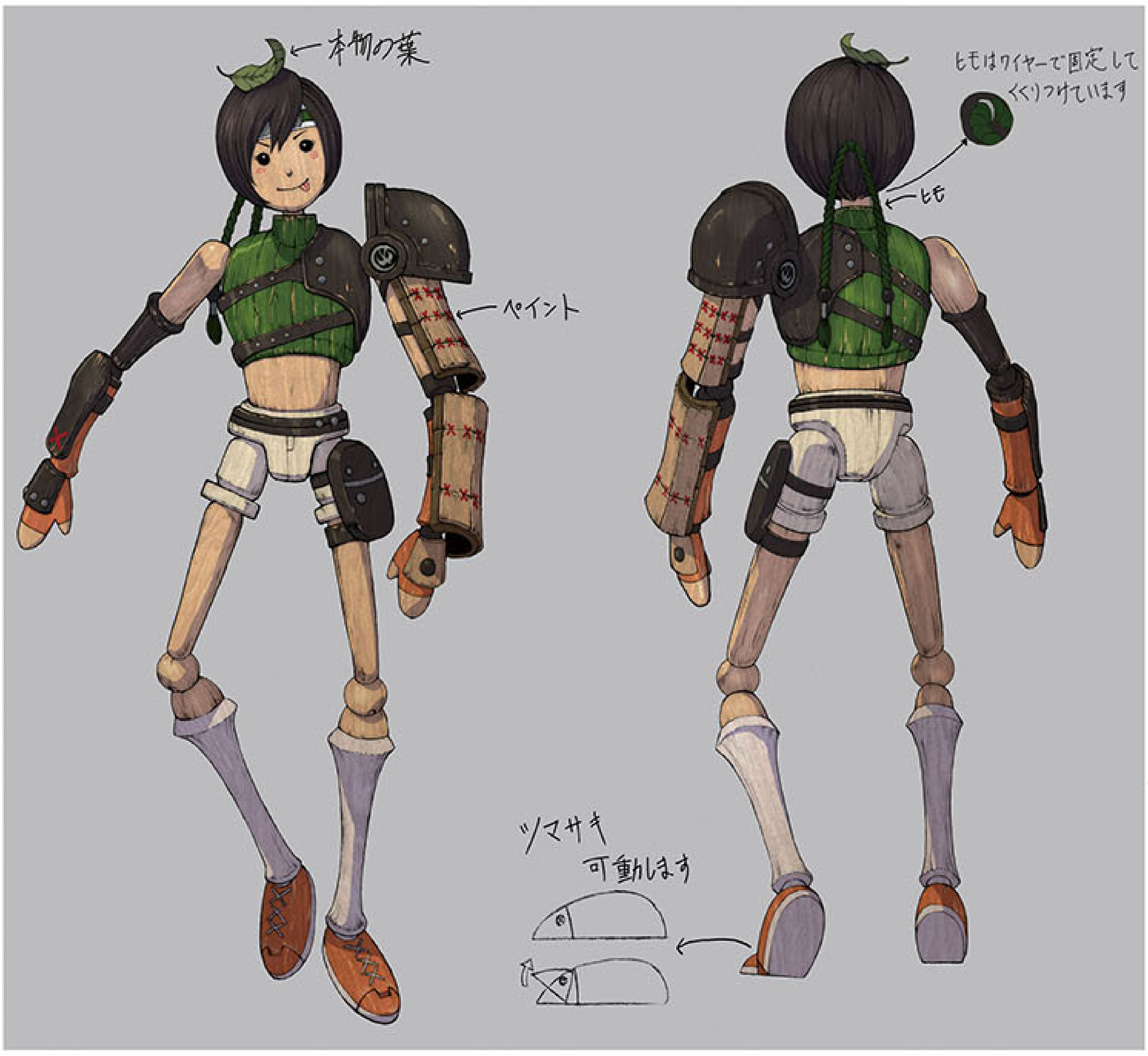
キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

この設定画を受け取って、一番にモーグリ人形に目がいきました。とてもかわいい衣装デザインだと思います。

キャラクターアーティスト：**松下将大**

着物特有の美しいうなじやボリューム感のある飾りオビ、背面のモーグリ人形などがかわいく見えるようにこだわりました。ダンスシーンでは背面が見づらいので、ゲームクリア後に解放されるウェアチェンジ機能でぜひ着せてみてください！

分身人形



Staff Comment

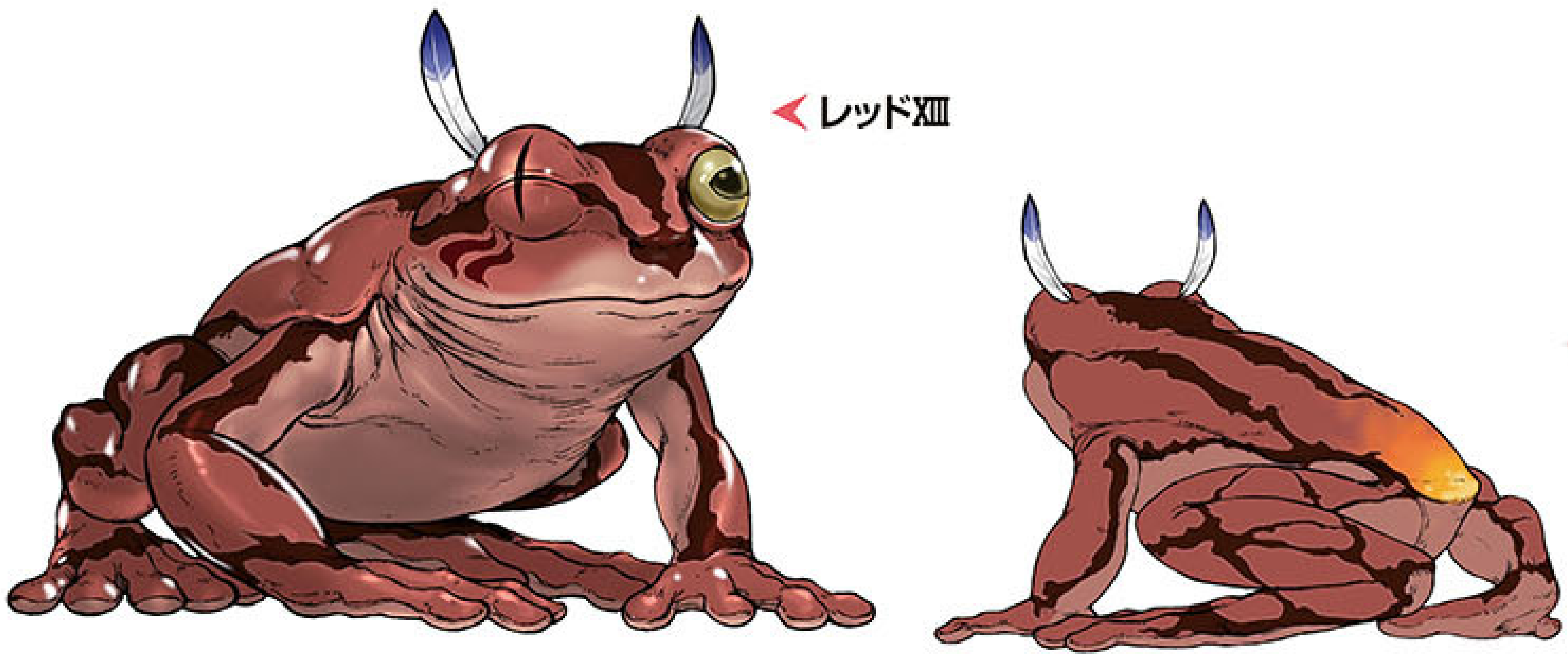
キャラクターアーティスト：**トゥリオ・アルメイダ**

この人形を楽しそうに自作しているユフィの顔が想像できて、私も同じくらい楽しい気持ちで作業していました！　彼女の性格が大きく反映されたデザインになったと思います。

カットシーンアーティスト：**安田 亮**

連携アビリティ『ハイパー分身の術』では、この人形がバラバラになって吹き飛ぶ案もありましたが、あまりにもかわいそうだったため、最終的に"ちょっとかわいそう"程度の演出に抑えられました。

カエル状態の仲間たち



Staff Comment

カットシーンアーティスト：**ヨキアホ・ローサ**

『フロッグフラップ』は、カメラの動きを調整するのにだいぶ時間がかかったため、BGMの「ゲコゲコ」が頭のなかで数週間流れつづけました（笑）。そのBGMとかわいいデザインのおかげで、印象深いミニゲームになりましたね。このレッドXIIIのカエルは、とくにお気に入りです。

Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

当初は、「デブモーグリが変身した大きな白いカエルに、ケット・シーが変身した黒いオタマジャクシか小さな黒いカエルを乗せる」という案もありました。完成版の王冠をかぶったトードも、ケット・シーらしくてとても好きです！

メインキャラクターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**鈴木 大**

3Dモデルは目を閉じた状態で制作したのですが、ゲーム中では目が開いてます。きっと何かに目覚めたのでしょう。



神羅カンパニーの人々



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**早坂大樹**

3Dモデルの髪の作成に関して、ショートカットは断然作りやすく、クオリティを上げやすかったです。こめかみからもみあげ付近は、とくにていねいに調整しました。



イリーナの銃

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**西中秀太**

装飾が多かったので、表面のデコレーションはテクスチャーで表現しています。

メインキャラクターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**鈴木 大**

弾倉はデコってもどうせ取りかえちゃうから、無骨なままなんでしょうね。

旅の協力者

Staff Comment

キャラクターアートワーク：杉山麻美

「冒険」をテーマに、前作よりひとまわりたくましくなったチャドリーにしたいと考え依頼しました。かわいい！

キャラクターアーティスト：松下将大

宝条の手から離れて心機一転、衣装が変わりました。アウトドアな雰囲気ですが、新調したばかりなので、3Dモデルでも汚しはあえて入れていません。もとの衣装から引き継いでいる部分もあるので、見くらべてみるとおもしろいかもしれませんね。



➤ チャドリー

実際のCG



Staff Comment

キャラクターアートワーク：杉山麻美

チャドリーにどことなく似た雰囲気になるようにデザインしてもらいました。彼の新しい衣装にそろえる案もありましたが、「神羅で作られたチャドリーが、旅に出るまでに得た知識でMAIを作ったはずだ」と考えて、神羅寄りのイメージにしています。かわいい！

キャラクターアーティスト：松下将大

ツインテールのふんわりとした髪を、3Dモデルでうまく再現できたかと思います。また、じつはタイツからは肌がうっすらと見えていて、かわいらしくちょっぴりセクシーな印象にまとまりました。チャドリーが開発したAIとのことですが、ツインテールとタイツに彼の趣味が垣間見えますね（笑）。

➤ MAI





スラムの人々



➤ビッグス

Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

本作のビッグスは、自責の念や自分だけが無事に生活している困惑を抱えているのではと想像して、ミッドガルのなかで隠れて生きる（雑踏に消える）ような印象の服にしています。

キャラクターアーティスト：**トゥリオ・アルメイダ**

バンダナを巻いていないビッグスが登場するのは、今回がはじめてです。彼の格好よさがくずれないように、これまでの髪型をできるだけキープしつつ、バンダナで隠れていた部分の髪の毛を制作しました。

過去のニブルヘイムの人々



➤ザンガン

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**早坂大樹**

上がってきたデザイン画を見て、鼻下のヒゲと眉毛だけ黒いのを不思議に思い調べたところ、顔のなかでも白髪になる速度は人によってさまざまで、こういった配色になる場合もあるそうです。現実に起こり得ないデザインだと、リアルな表現になじませるのが難しいので、裏付けとなる資料が見つかって助かりました。



実際のCG



ゾンダー村長

Staff Comment

メインキャラクターモデラー&
リードキャラクターアーティスト：
鈴木 大

お酒を飲むシーンが合いそうだな、と思っていましたが、実際にはそんなシーンはありませんでした。

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

確かにお酒を飲んでそうです。もう少し平和なニブルヘイムを見てみたかったなぁ、という気持ちもありますね。



ゾンダーの銃

グラスランドエリアの人々



ブロード



実際のCG



Staff Comment

メインキャラクターモデラー&
リードキャラクターアーティスト：
鈴木 大

開発初期は普通の目だったのですが、途中で設定が変わり、魔晄を浴びた者の目になりました。

キャラクターアーティスト：**水野貴大**

ゆるくウェーブしている髪の毛の作成には苦労しました。わけありという設定があったので、少しミステリアスな印象になるように、顔の造形を調整しています。

グリングリン



Staff Comment

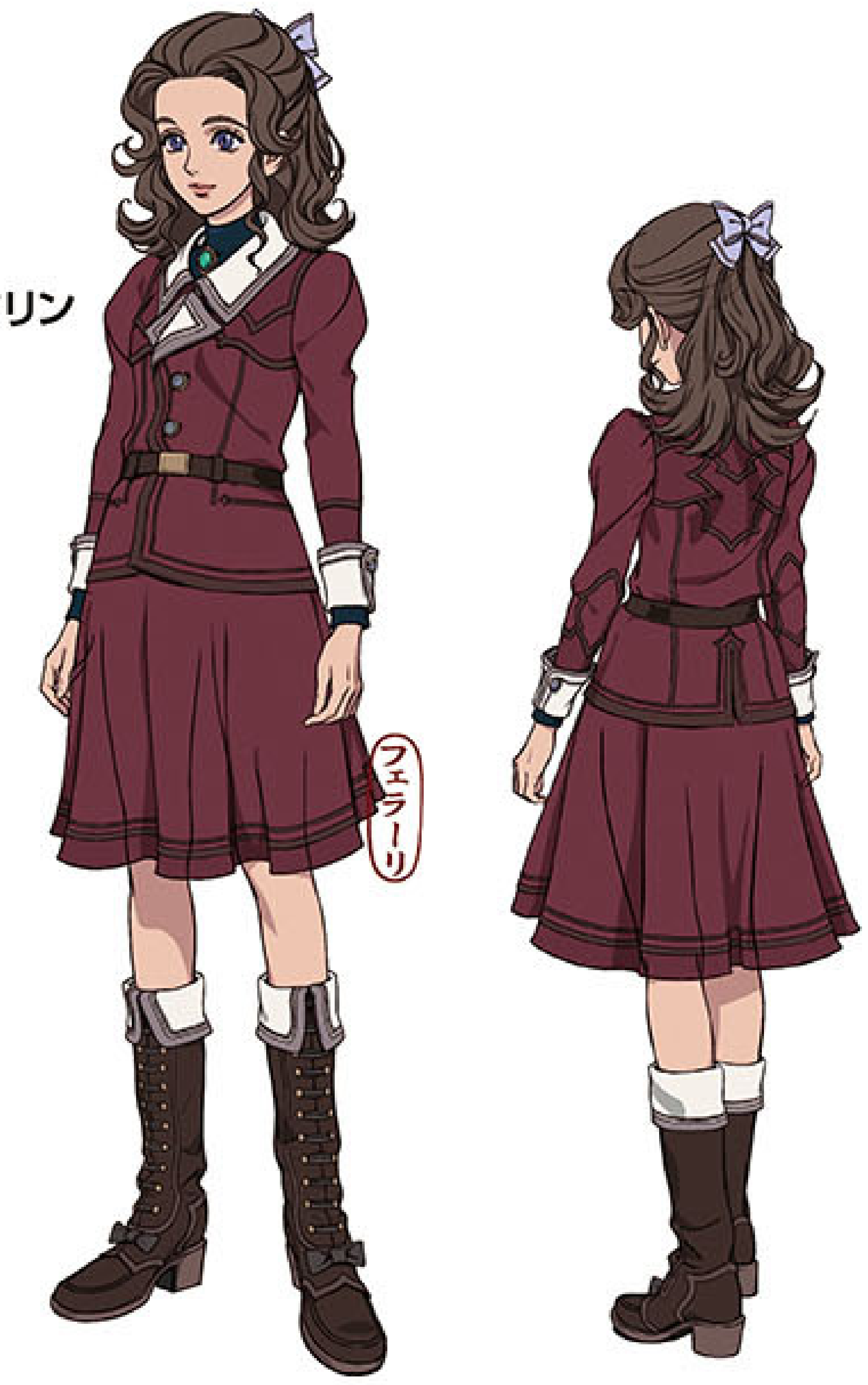
キャラクターアートワーク：ロベルト・フェラーリ

実際にデザインに取りかかる前には、そのキャラクターが生み出されたルーツを探ります。もし過去作に登場していた人物であれば、装飾を付け足すことはあっても、色のイメージやもとのデザインなどを壊さないように気をつけていますね。

キャラクターアーティスト：早坂大樹

3Dモデルは、デザイン画よりも幼い印象にしてほしいという指示があり、少年感を強めています。また、顔にそばかすを足すなどして、個性が出るようにしました。物語の後半でも活躍の機会が多くてうれしかったです。

クリン



Staff Comment

キャラクターアーティスト：早坂大樹

10代のキャラクターの身長は、日本や海外の平均値を基準にして調整するのですが、海外平均に合わせると大きくなりがちで、身体のバランスの取りかたが難しいなと感じました。クラウドたちと並んだときの印象も、違和感がないように心掛けています。首元の緑のブローチは、3Dモデル側でデザインを補完しました。

ジュノンエリアの人々

ロドナー



Staff Comment

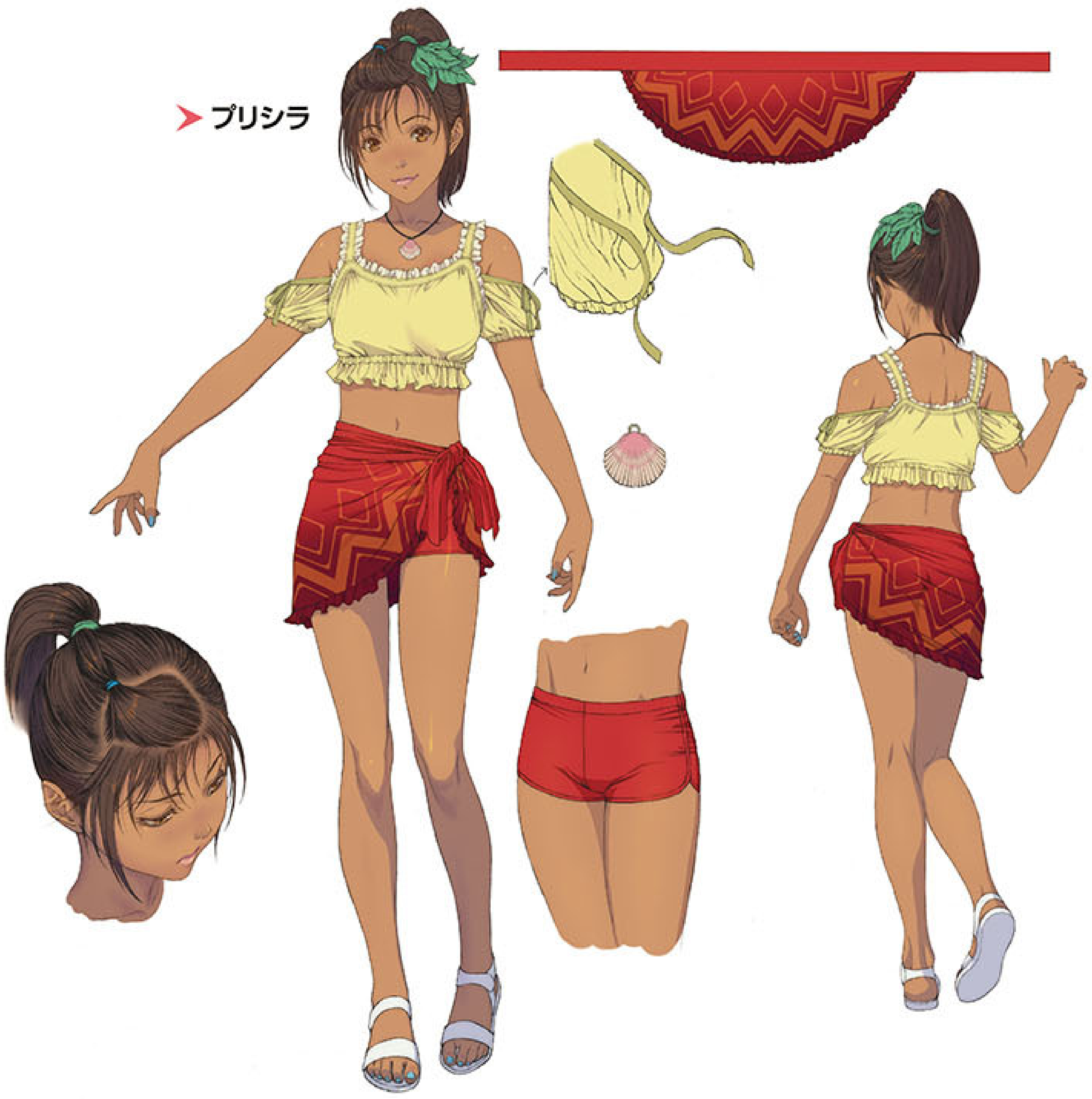
キャラクターアートワーク：杉山麻美

最初は「きれいな色男だな～」と思ったのですが、女性でした。それくらい格好いいと感じさせるデザインでした。

メインキャラクターモデラー＆リードキャラクターアーティスト：鈴木 大

デザイン画が若い印象だったので、はじめはその方向性で3Dモデルを作っていきました。ところが途中で、シナリオ側からの要望を受けて日焼けやシワが足され、外仕事を頑張っている雰囲気になったんです。

プリシラ



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**早坂大樹**

「南国感」「活発」「健康的」といったイメージで3Dモデルを作成しつつ、設定年齢に沿って、原作よりもティーン感を強調しました。髪飾りは、本物の葉っぱだと少し違和感があったので、あくまで既製の装飾品として作っています。日焼けあとを入れようかとも考えたのですが……いろいろと思いとどまりました。

連絡船 第八神羅丸の人々

Staff Comment

メインキャラクターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**鈴木 大**

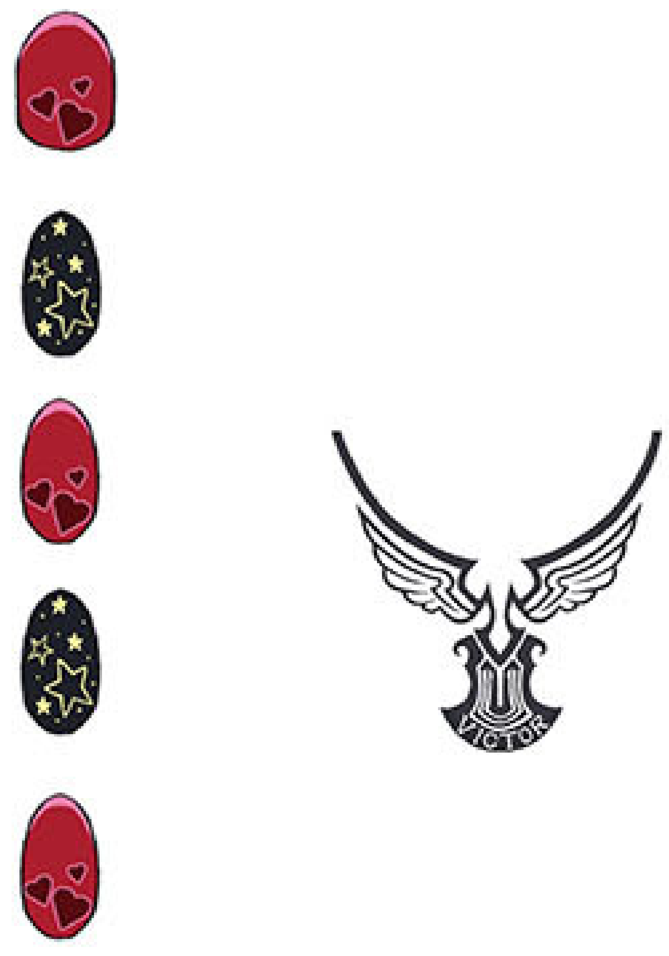
チトフは、もみあげだけでも個性的なのに、じつは帽子の下の髪型も個性的な男です。

実際のCG



チトフ船長







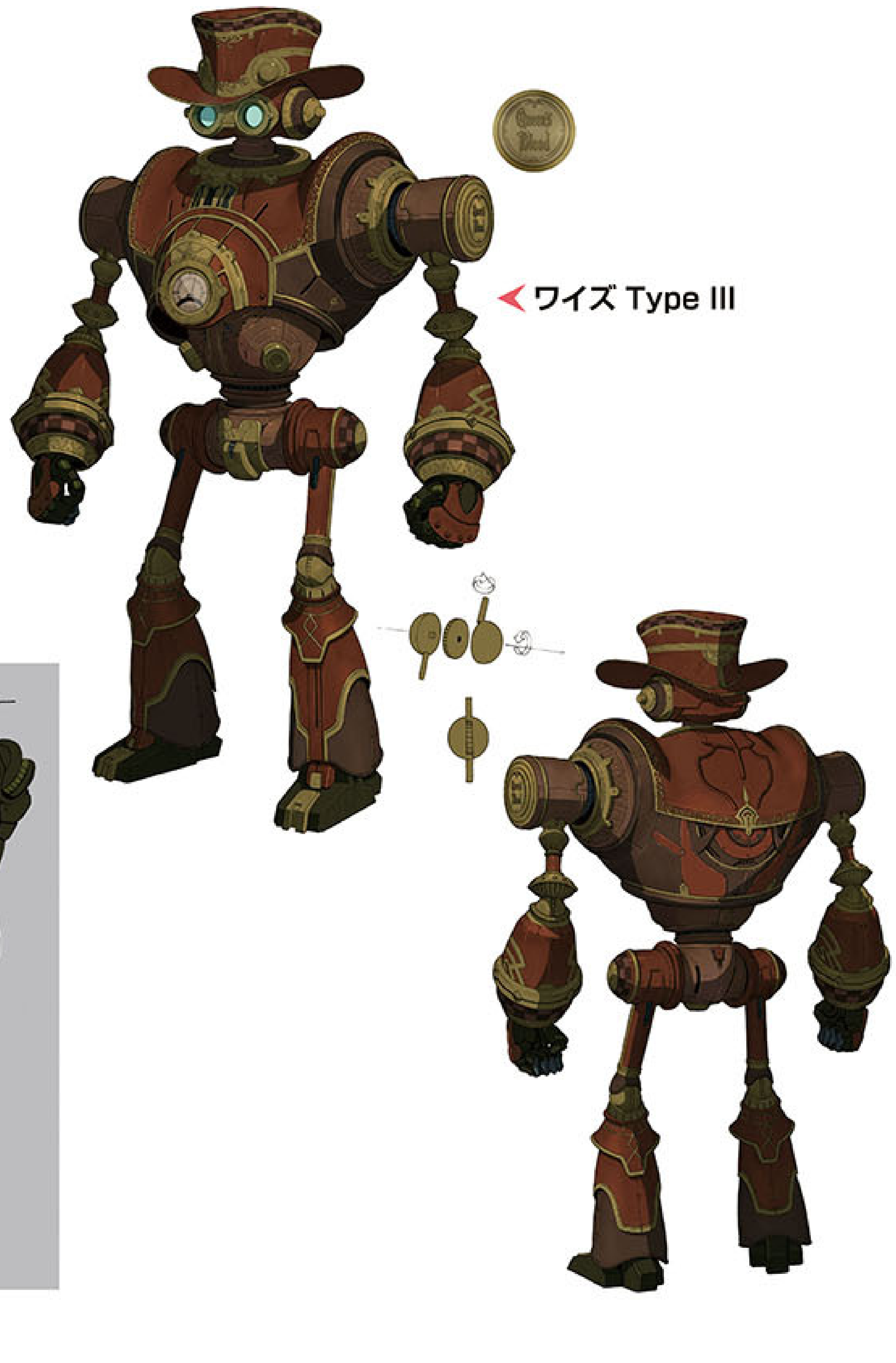
Staff Comment

キャラクターアーティスト：早坂大樹

インパクトのあるデザインだったので、髪などの印象に負けないようにメイクも頑張っています。ネイルまわりのデザインも設定されていたのですが、3Dモデル側では解像度が足りず、やや省略しています。

キャラクターアートワーク：杉山麻美

『クイーンズ・ブラッド』のルールがわからなかったころにボコボコにされた傷は癒えません……。



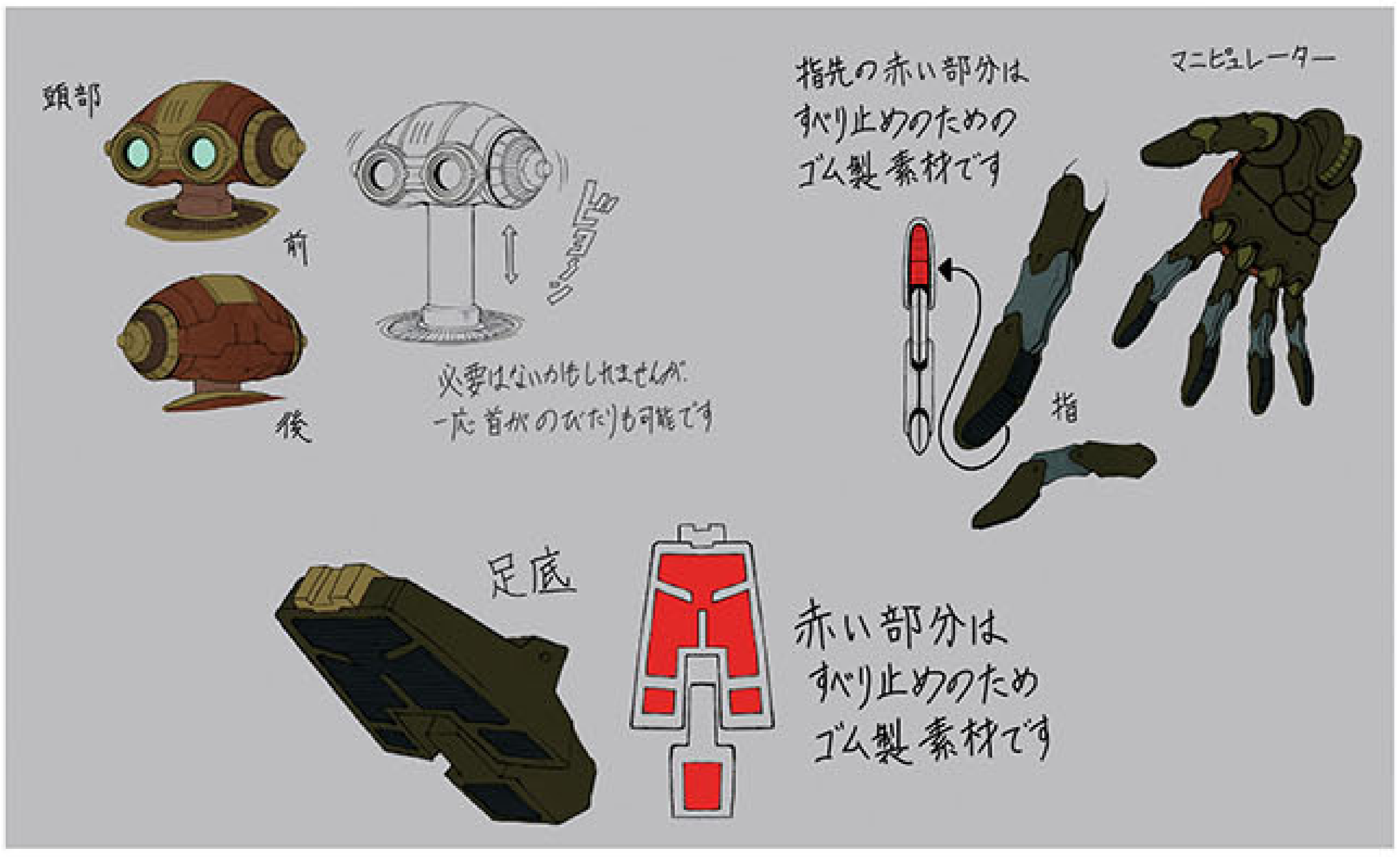
Staff Comment

キャラクターアートワーク：杉山麻美

最初は帽子がなかったのですが、野村からの依頼で帽子姿に変更され、より愛らしくなりました！

キャラクターアーティスト：早坂大樹

当初はどんな登場の仕方をするかわからず、身長170cm程度で3Dモデルを作成していましたが、威圧感が強いということで、子どもくらいの大きさに変更になりました。関節の可動部は、3Dモデルでは人間と同じモーションができるような構造に少しアレンジしています。



コレルエリアの人々

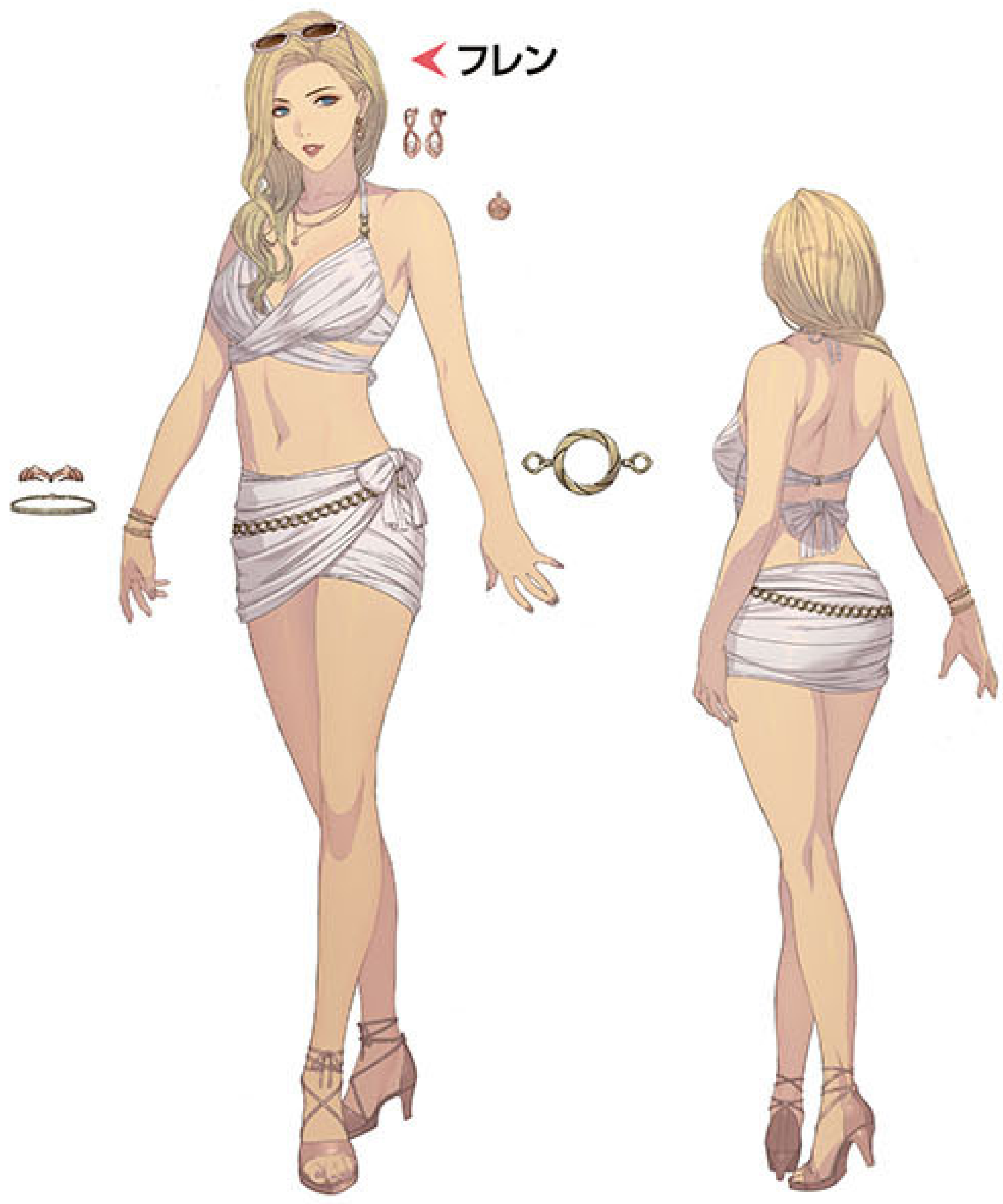




Staff Comment

メインキャラクターモデラー&リードキャラクターアーティスト：
鈴木 大

うさんくさくて大好きなキャラクターです。悪いことをしている場面をもっとたくさん見たかったですね。



Staff Comment

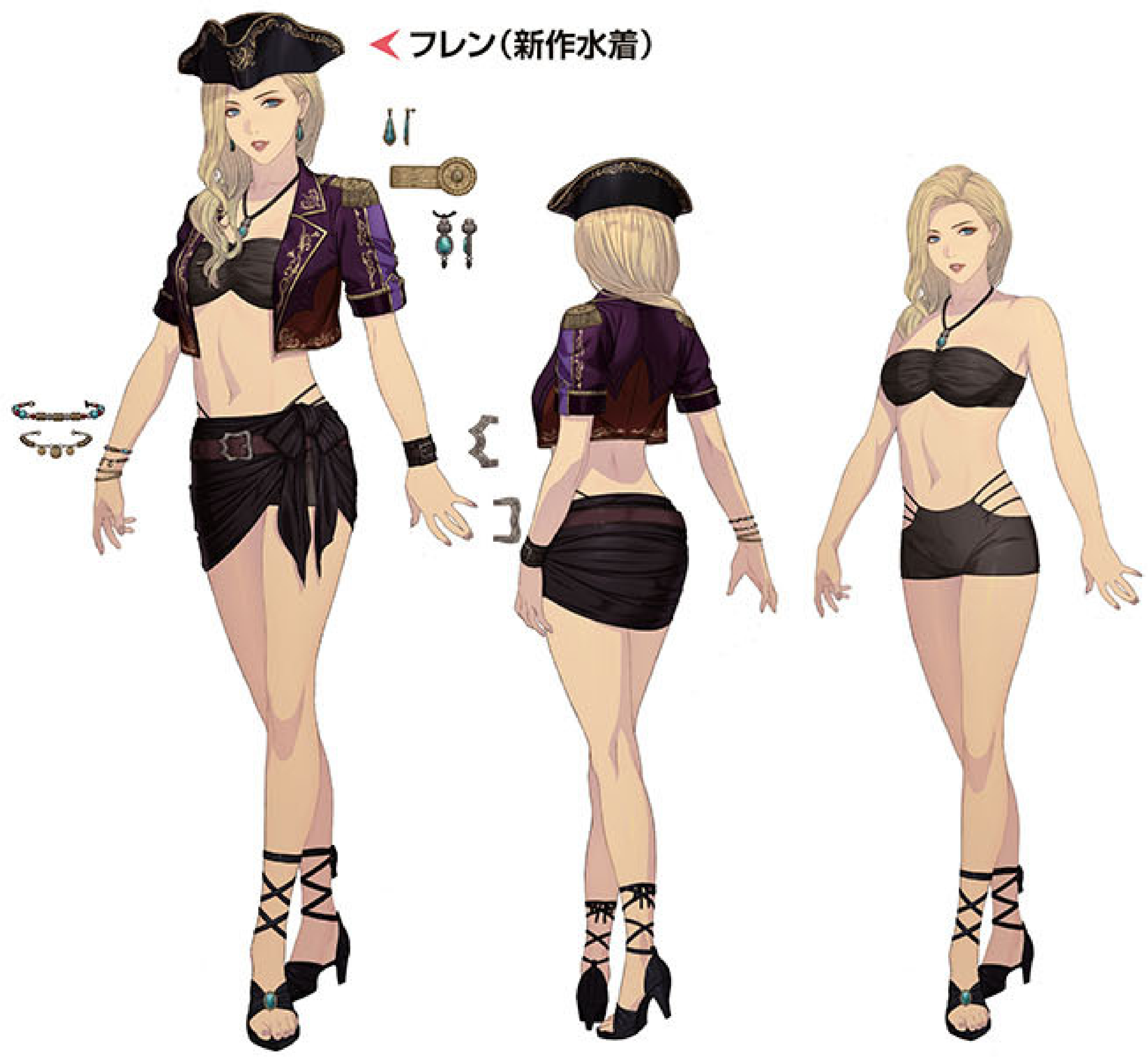
キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

クールなお姉さまなので、甘めな雰囲気にならないようにデザインしています。おもてなしガールズのデザインは、発注を受けた段階から何となく自分なりのイメージがあり、それぞれ一番気に入っていた案が採用されました。

Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

モチーフが海賊と聞いて当初は不思議に思いましたが、ミニゲーム『パイレーツ・ランページ』を見て「なるほど～！」と腑に落ち、インスピレーションを受ける形で水着をデザインしました。私もマトになってフレンに撃ち抜かれたいです。



➤ノエミ



Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

アーティスト肌という設定だったので、パッションが伝わるようなデザインにしました。おもてなしガールズの3人は、デザインの段階でメイクにもこだわっていて、ノエミは一番あざやかなメイクにしてもらっています。

Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

テーマはレッドXIIIです。このデザインは、「え？　こんな開発終盤に、そんなこまかいディテールで作るの？　本気？」と怒られてもおかしくないタイミングで提出しました。反省はしていますが、後悔はしていません。

➤ノエミ（新作水着）



➤ヨルダ



Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

キュートを目標に、でもぶりっ子にはならないように意識しました。おもてなしガールズの顔まわりのモデリングは、3人それぞれに対するこまかい要望をくみ取ってもらい、本当に感謝しています。

Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

着替え前はシンプルな水着にしてボクっ娘の印象を強めていますが、貝殻をモチーフにした衣装をかわいくデザインすることで、ギャップを出しています。コスタのイベントは、華やかで元気で楽しくて満足度がすごい！

➤ヨルダ（新作水着）



Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

全体的に華やかなコスタ・デル・ソルのなかで目立たせつつ、不本意ながらに悪人の下働きをしている印象を出したかったので、街の人たちよりも派手で独特な柄にしています。

キャラクターアーティスト：**早坂大樹**

布用のシェーダー（陰影などの描画処理を行なうプログラム）のおかげで、派手さを強調した衣装になりました。南国で浮かれたジョニーに似合っていて好きですね。



ジョニー



実際のCG

Staff Comment

メインキャラクターモデラー＆
リードキャラクターアーティスト：
鈴木 大

本作のサン・トーは首にタオルを巻いていませんが、前作での彼の開発名は「タオル」でした。その開発名は今回も引き継がれているので、自分のなかでは彼はいつまでも「タオル」のままです。



ジーナン＆
サン・トー＆ゼン・ワン



アミナ

Staff Comment

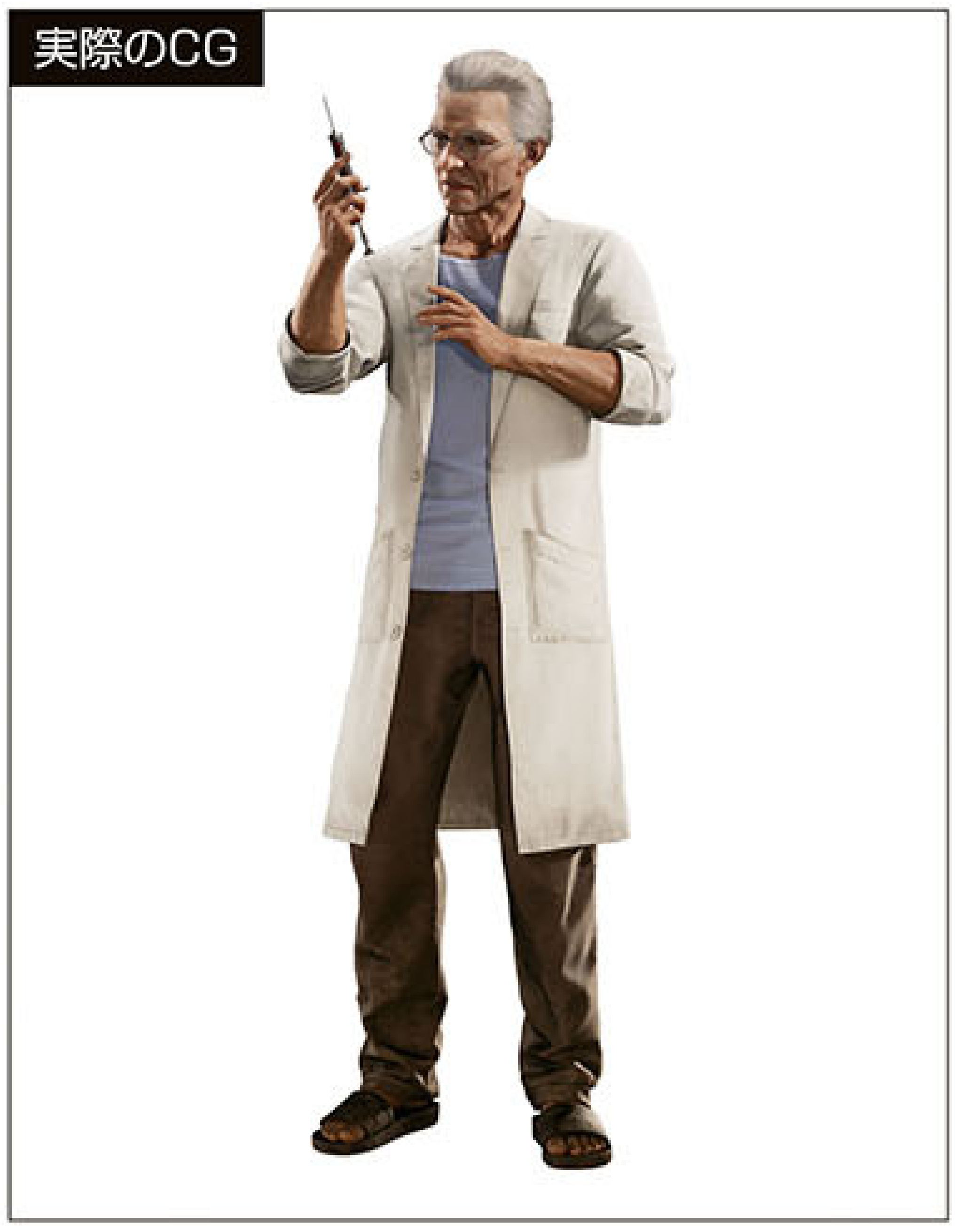
キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

私のカンちがい（もしかしたら願望）から、口元にほくろを付けてほしいとお願いしました。ちなみに、アミナがニーハイを履いているのは、ティファにあこがれているためです。

キャラクターアーティスト：**松下将大**

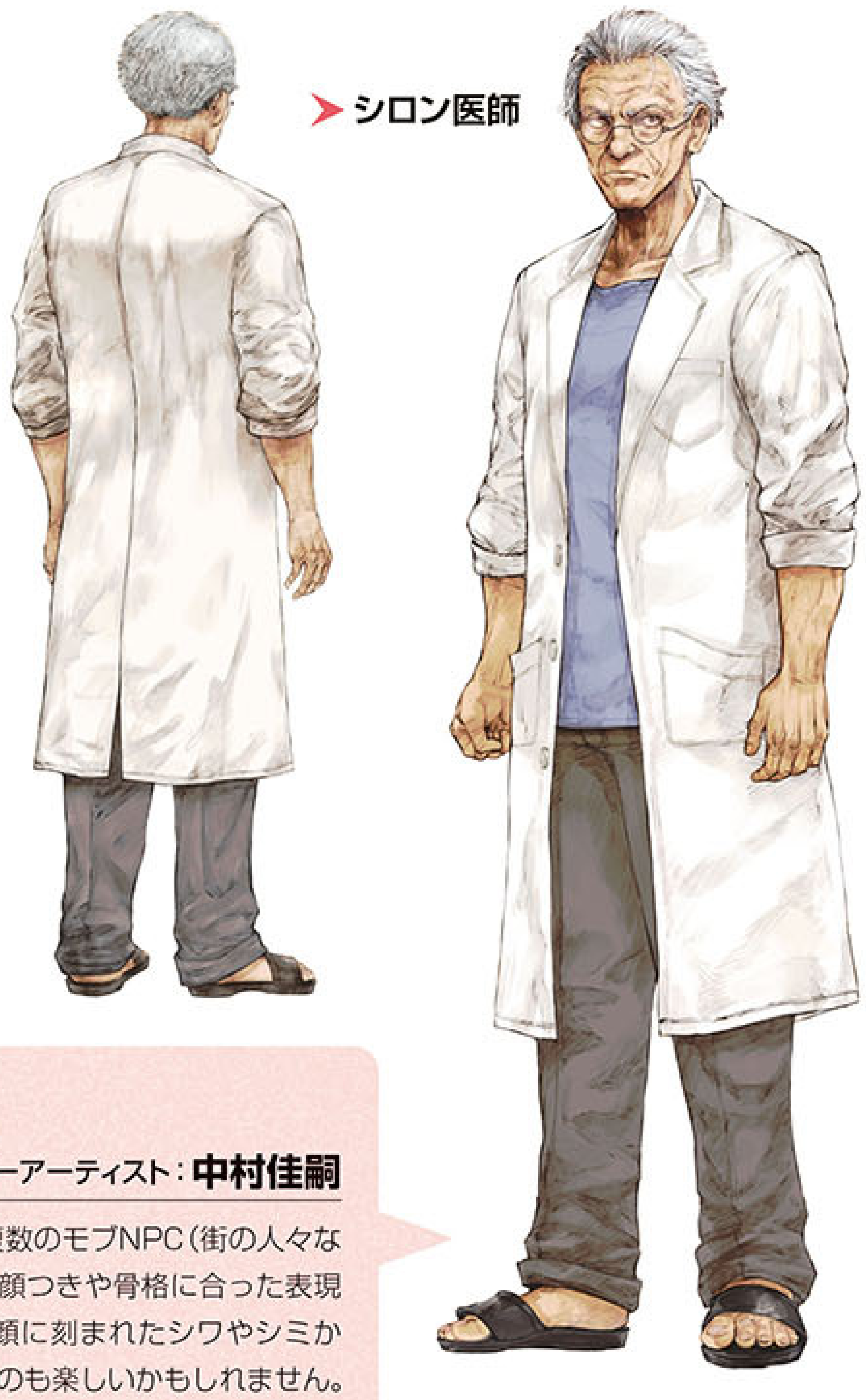
デザインがシンプルなぶん、お団子ヘアにまとめたあとに残るうなじの毛や、タイツで締まる太もも、使用感のあるスニーカーなど、こまかい部分で3Dモデルに説得力を持たせました。

実際のCG





▶シロン医師



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**早坂大樹**

北コレルで登場するということで、当初は3Dモデルの汚しを少し強めに入れていましたが、医者なので小ぎれいな感じに落ち着きました。汚しの表現は、実際にゲーム中の環境に置いたときに気づく違和感もあるので、塩梅が難しいですね。

キャラクターアーティスト：**中村佳嗣**

肌のブラッシュアップにあたり、複数のモブNPC（街の人々など）のシワを組み合わせて、シロンの顔つきや骨格に合った表現を探りました。キャラクターたちの顔に刻まれたシワやシミから、彼らの歩んできた人生を想像するのも楽しいかもしれません。

▶ディオ



実際のCG







Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：
中村博之

ディオの3Dモデルは、数百枚の筋肉の写真にもとづいて作成しました。

Staff Comment

キャラクターアートワーク：**ロベルト・フェラーリ**

ドン・コルネオやジョニーにつづいて、ディオも三頭身のキャラクターになりました。この絵は、野村のイラストを参考にして描いています。

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

とてもいい笑顔だったので、ディオのサイン色紙にもステッカーとして貼らせてもらいました！（→P.160）

ダイン





実際のCG



Staff Comment

メインキャラクターモデラー&
リードキャラクターアーティスト：**鈴木 大**

ダイン関連のイベントは、今回とてもていねいに描かれていて良かったと思います。顔の傷の参考用に、手術痕や火傷といった検索ワードで資料を集めたのですが、痛々しくてツラい気持ちになりました。

レベルデザイナー：**垣下弘毅**

ダインのネックレスは、CHAPTER 9以降でも見ることができます。ダインと戦った砂漠の牢獄を、ふたたび訪れてみてください。



ダインのネックレス



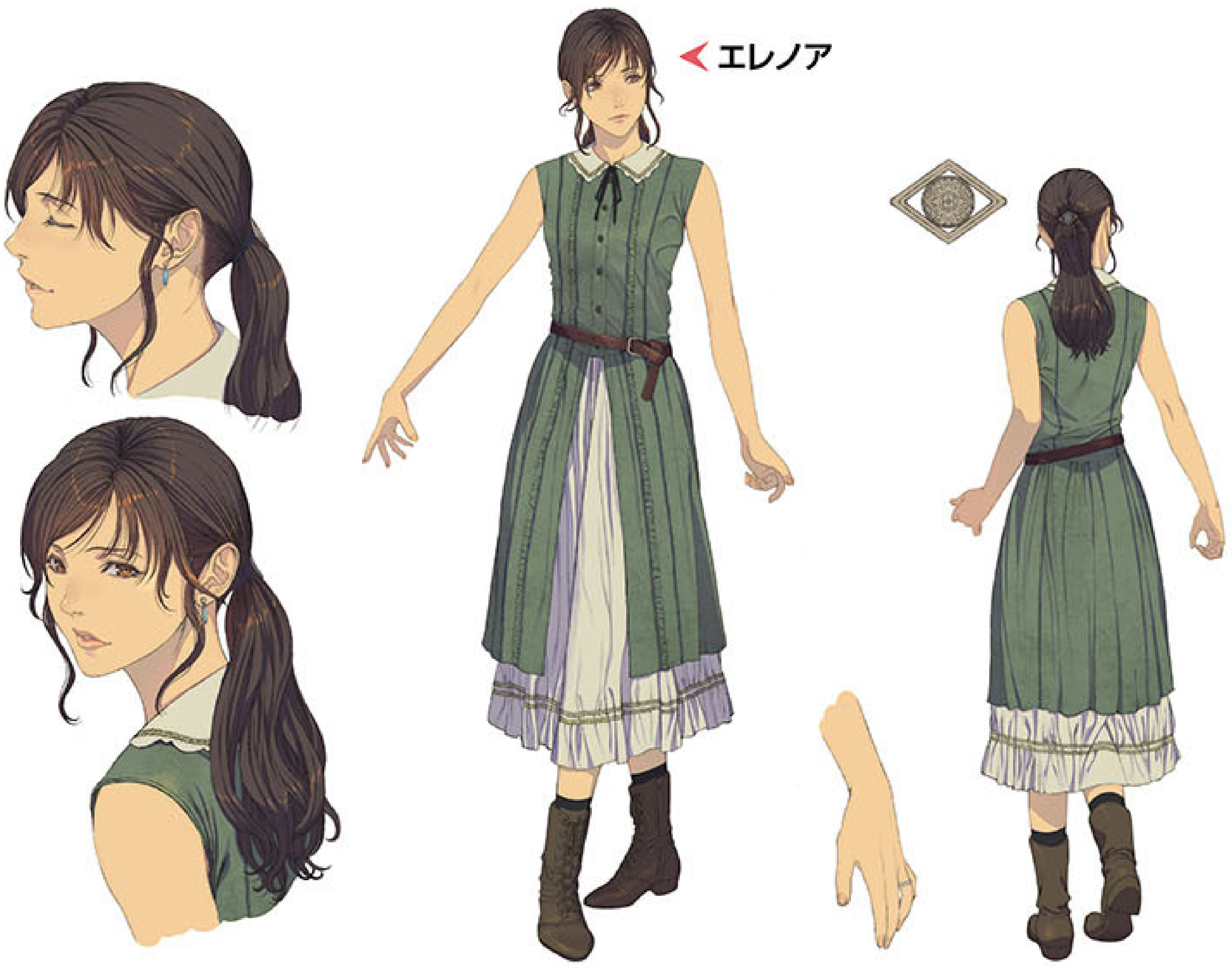
ダイン（マント姿）

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**松下将大**

マントの上部は日に焼けたように色落ちさせ、下部は地面に近いため汚れを多く付けています。こうすることで、過酷な状況を歩んできたダインの軌跡が感じ取れるようにしました。

エレノア



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**松下将大**

3Dモデルの顔を作成するときは、まず仮の顔モデルの上からレタッチを行なってイメージを固めるのですが、エレノアの場合は、若すぎず老けすぎずの加減が難しかったです。

ミーナ





Staff Comment

キャラクターアーティスト：松下将大

顔つき、髪型、体格のいずれも、『FFVII』シリーズではめずらしいデザインだったので、ほかのキャラクターと整合性が取れた3Dモデルにするのに苦労しました。とくに髪の毛は、制作方法を工夫することで、データの容量を抑えつつクオリティを確保しています。

ロンリー・ゲス



Staff Comment

キャラクターアートワーク：
ロベルト・フェラーリ

チンピラ風のキャラクターです。歯もすべて黄金だよ!!

メインキャラクターモデラー&
リードキャラクターアーティスト：
鈴木 大

実際の3Dモデルのデータでも歯はすべて黄金ですよ!!

ブラザー・ガス



Staff Comment

キャラクターアーティスト：松下将大

デザイン画では至るところに装飾品を身に付けていますが、3Dモデルにおいても、指輪からボクサーパンツのBGロゴまで忠実に再現しています。彼なりのファッションへのこだわりが、ゲーム中でも感じ取れるのではないでしょうか。







ジョー







エスト

Staff Comment

キャラクターアセットエディター：
田中昭彦

ジョーの身長や体格などは、実際の競馬騎手を参考にしています。

Staff Comment

キャラクターアートワークリード：
中村直樹

衣装のピンク色に対して詳細なリクエストがあり、いくつもの色案を作成した思い出があります。

キャラクターアーティスト：
早坂大樹

オリジナル版では作品内で「見た目がヘン」といじられていましたが、本作ではふつうにかわいい感じになりました。高めのヒールを履きつつも、身長そのものは女性キャラクターのなかでは低めに設定しています。



ジェシー（LOVELESS衣装）

Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

ルーザの衣装をベースにしつつ、踊りやすい形にしました。シルエットなどはフェラーリのデザイン（→P.47）を参考にしており、よく見るとこまかい部分がそろっていたりします。

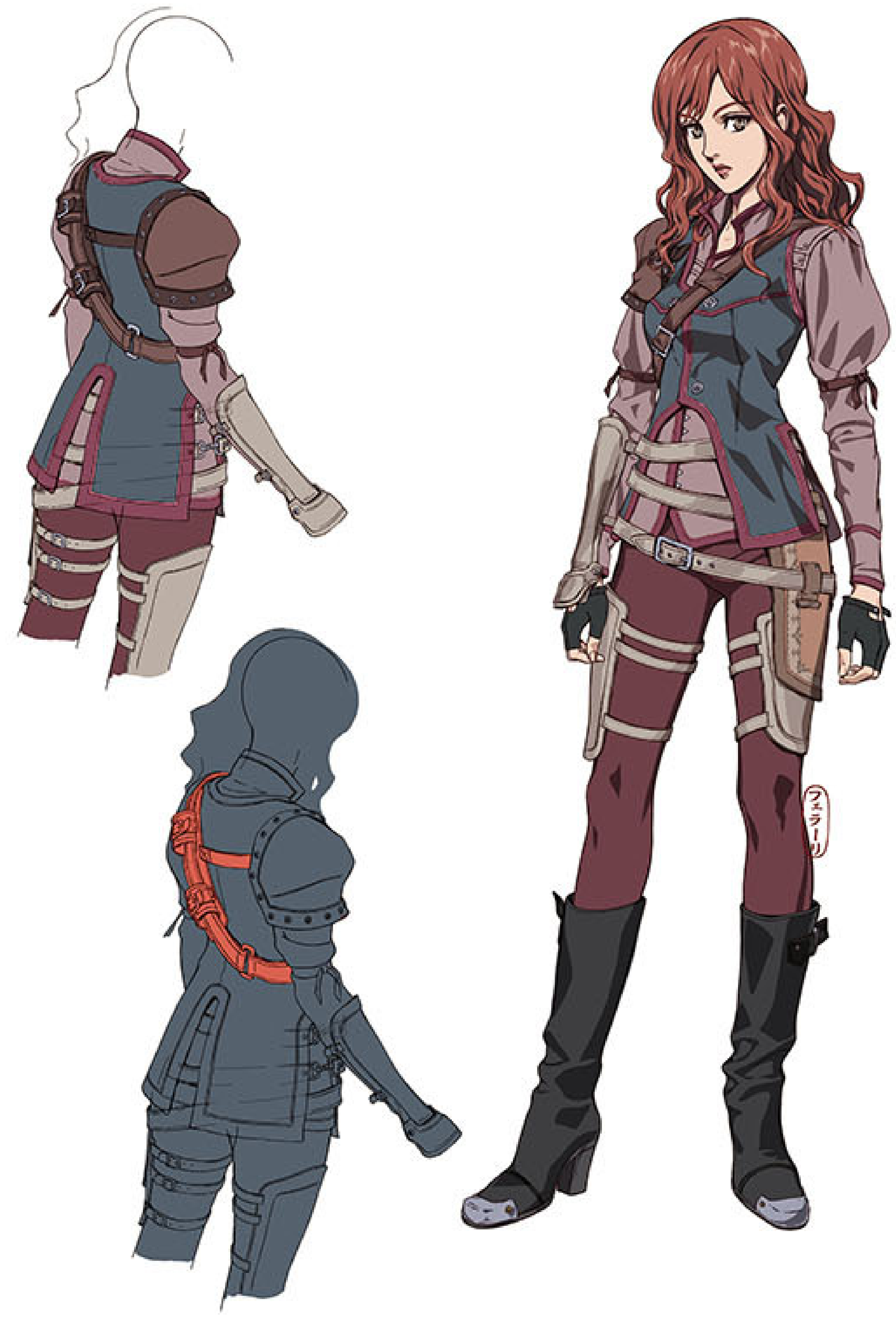
キャラクターアーティスト：**トゥリオ・アルメイダ**

白いドレスのシワは、当初は深く作られており、3Dモデルの角張ったポリゴンが目立ってしまっていました。そこで、もう少し繊細になるようにシワを浅くして、よりきれいな見た目に仕上げています。

リードストーリーボードアーティスト：**玉田 光**

劇中劇の「LOVELESS」は、女優として活躍していたころのジェシーの姿をダンスメインで見せることが重要なので、神聖かつダンス映えする衣装にしてもらいました。

ゴンガガエリアの人々



シスネ

Staff Comment

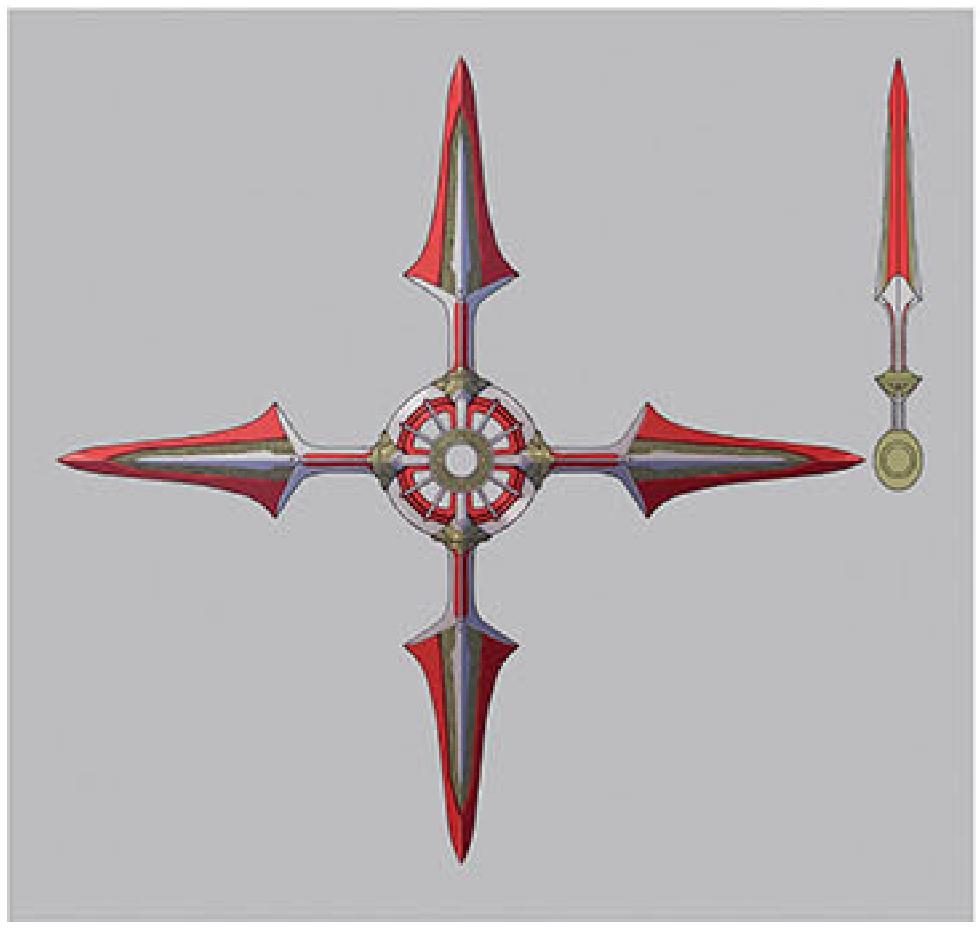
メインキャラクターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**鈴木 大**

髪の色味がシーンによってちがって見えてしまい、落としどころに苦労したキャラクターでした。左大腿の革にあるカービング(革に模様を刻んで描かれた装飾)がかわいいので、注目してみてください。

シスネ(制服)
【ゲーム内未登場】



シスネの武器



ザックスの父親



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**早坂大樹**

パッと見た印象でザックスとの関係性が伝わるように心掛けました。「ザックスが年を取ったらこんな感じかな」と想像しながら、顔や髪を整えています。

ザックスの母親



Staff Comment

メインキャラクターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**鈴木 大**

髪のまとめかたが個性的なお母さんです。デザイナーさんが詳細に結びかたを描いてくれていたので、3Dモデルを作るときに助かりました。

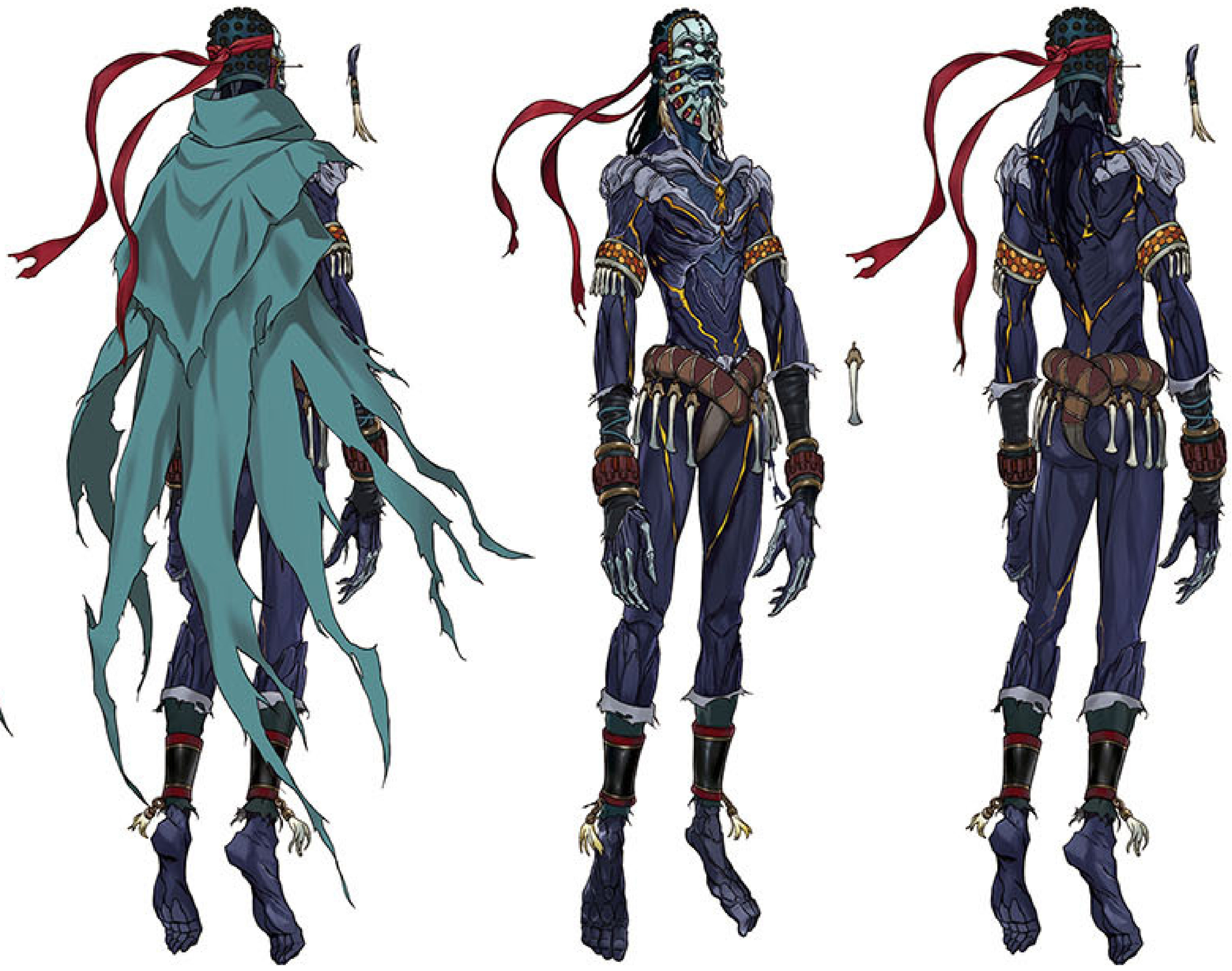
キャラクターアセットエディター：**田中昭彦**

設定的にやつれているものの、息子のザックスがイケメンなので母親も整った顔立ちにしています。

コスモエリア＆ニブルエリアの人々



ギ・ナタタク



Staff Comment

メインキャラクターモデラー＆
リードキャラクターアーティスト：
鈴木 大

肌は、表面がややケズれてなめらかになった岩石に近い質感にさせてもらいました。



ギ・ナタタクの杖



チョコボ仙人

Staff Comment

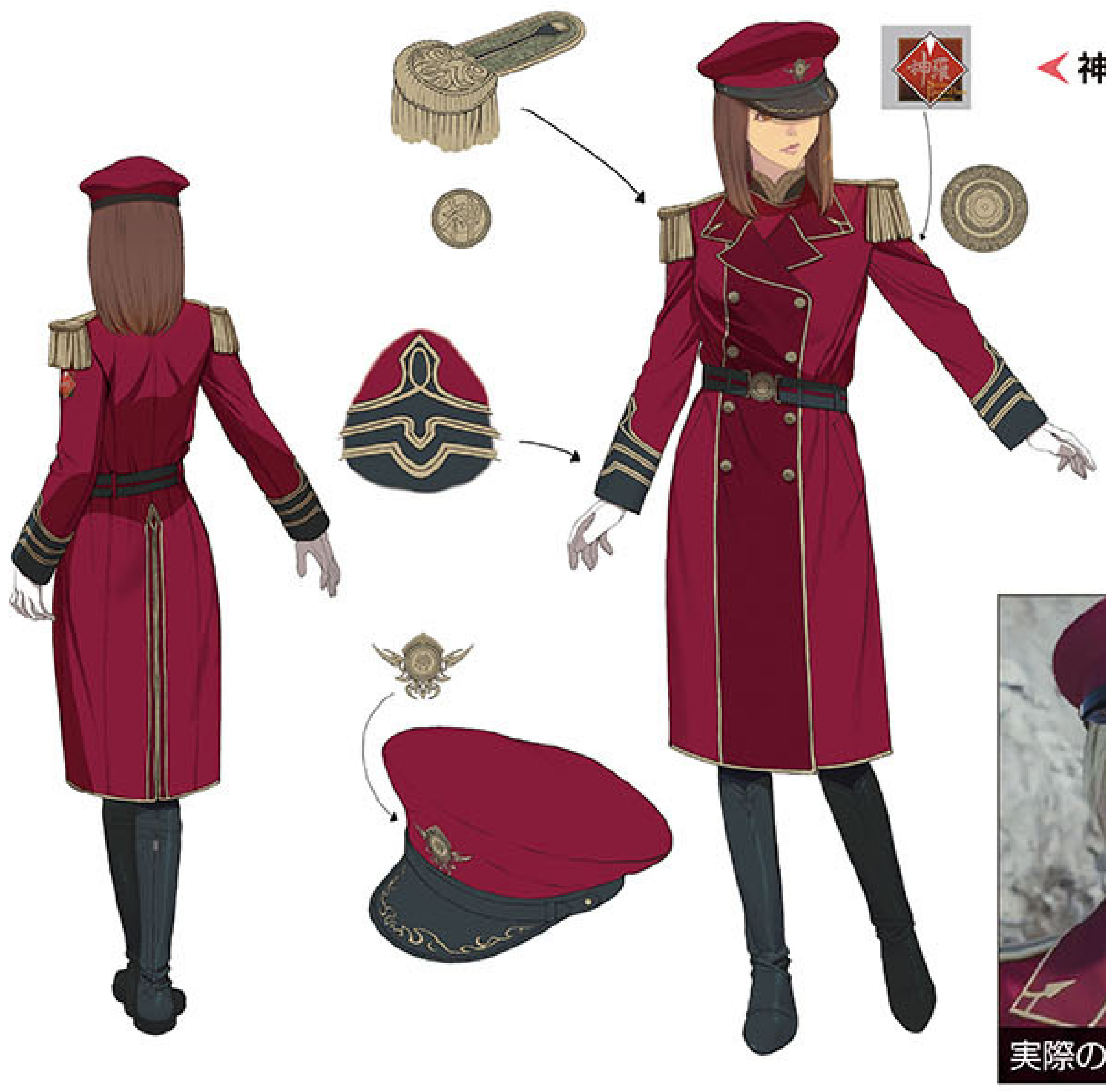
キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

ひょうきんなおじいさんで、『FFVII』らしさを感じました。チョコボフードもかわいくて、実際に作ってほしいです。

キャラクターアーティスト：**早坂大樹**

フードで髪が隠れているのですが、あとから「帽子を取りたい」などの要望にも応えられるように、3Dモデルではフード内の髪の毛も作っています。制作中は、フードの見た目がチョコボっぽくならず、試行錯誤しました。

そのほかのキャラクター



神羅兵礼装(第七歩兵連隊指揮官服)

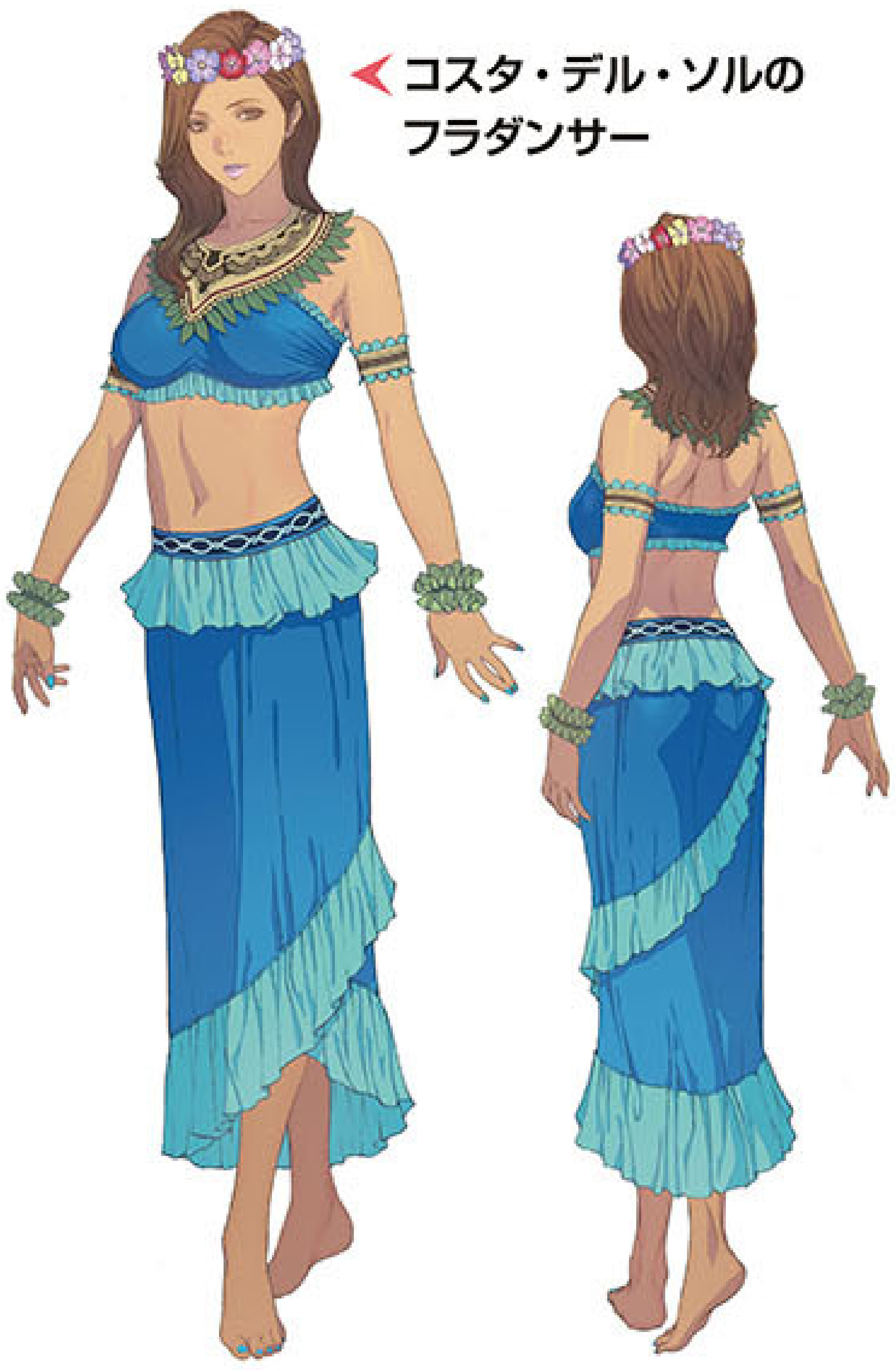
Staff Comment

キャラクターアーティスト:**伏江充晴**

指揮官は「長身で凛々しい金髪美人」というオーダーだったので、長身ならではのスタイルの良さと、唇や目の印象にこだわりました。個人的には、少し垂れている右前髪がポイントです。ゲーム発売後に、SNS上で第七歩兵連隊指揮官が話題になっていたと聞き、驚きました(笑)。



実際の写真



コスタ・デル・ソルのフラダンサー

Staff Comment

キャラクターアートワーク:**杉山麻美**

お出迎えしてもらったときに、「南国にきた!」と感じられる素敵な衣装です。コスタ~~!

キャラクターアーティスト:**西中秀太**

フリルなどのヒラヒラしたものや葉っぱのように、シルエットがこまかいパーツが多かったので、3Dモデルの制作ではポリゴン数に気をつけながら調整を行ないました。



ゴールドソーサーの着ぐるみ

Staff Comment

キャラクターアートワーク:**杉山麻美**

3種類のきぐるみは、それぞれちがった色で、なおかつ人だかりのなかでも目立つように意識しています。サボテンダーは、当初はメキシカンな感じも検討しましたが、野村からの「かわいい方向性で」という意見を受けて、いまのデザインになりました。なかに入るアクターさんは、動くのが大変そうですね。トンベリのデザイン画を見たときは、風船の包丁を持っていて笑いました。みんなのうらみをためながらゴールドソーサーを歩くのかなぁ……。



▲ホーンテッドホテルフロント

Staff Comment

キャラクターアーティスト：早坂大樹

宙づりのモーションを取らせたさいにヒモの長さが足りず、3Dモデルの修正を何度か行ないました。制作中は、実際に動かさないと気づかないことも多いので、さまざまなセクションとやり取りしながら調整を重ねていきます。

リードカットシーンアーティスト＆モーションキャプチャーディレクター：作山 豪

ホーンテッドホテルのフロント係が突然降りてきて客を驚かせるシーンは、モーションアクター自身の発案で実際に逆さづりになってモーションを収録しました。何度かリテイクしてOKが出たころには、アクターの目が真っ赤に充血していて、おもしろいシーンにするために全力で挑む役者魂を見た気がします。

Staff Comment

キャラクターアートワークリード：中村直樹

ゴールドソーサーのスタッフの衣装は、各スクエアのアトラクションをイメージした個性的なものを目指しました。

キャラクターアートワーク：杉山麻美

スクエアごとに、ワッペンやバッジといった装飾にもこだわっています。彼らと話すときには、ぜひご確認ください！

キャラクターアーティスト：西中秀太

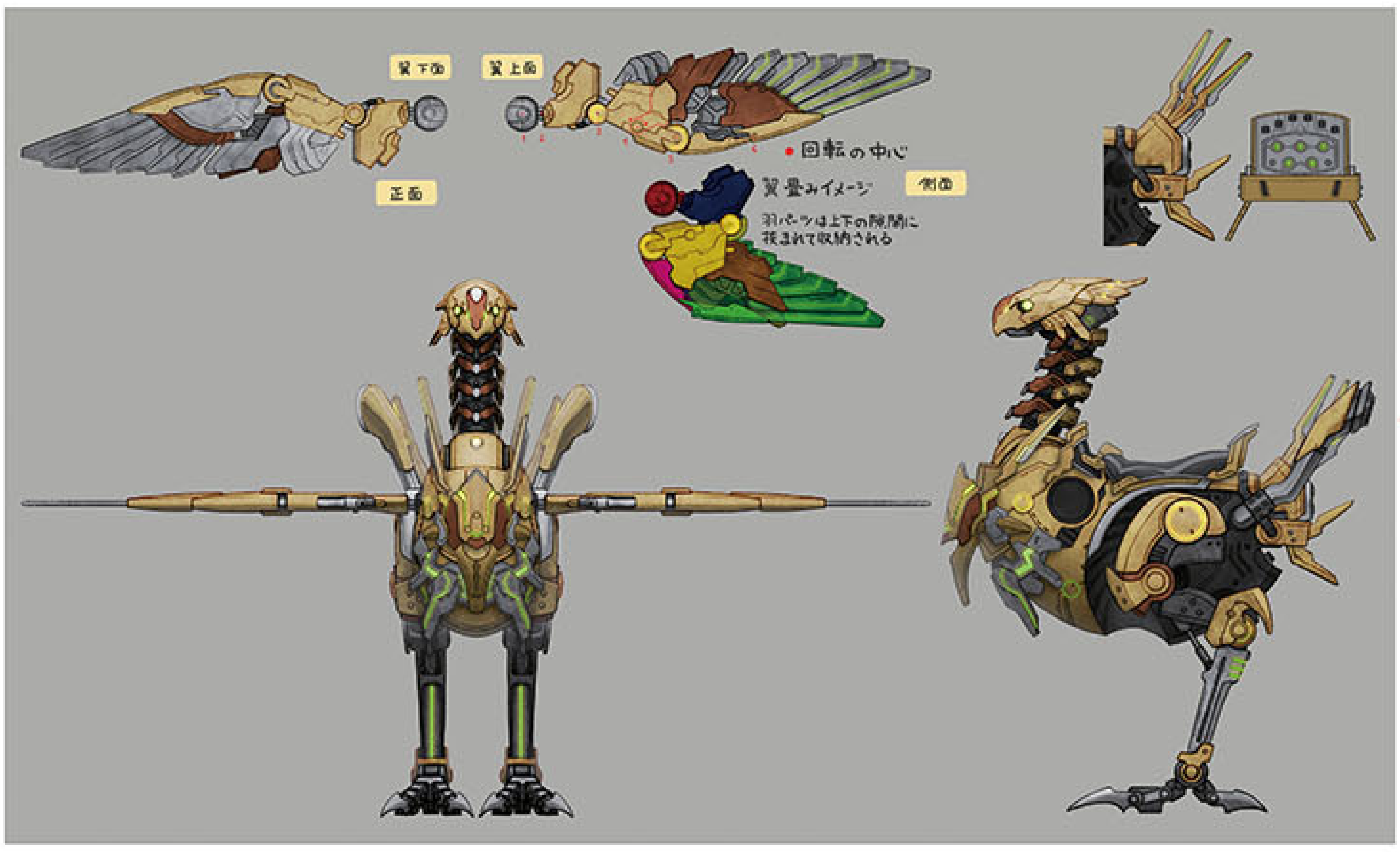
ワンダースクエアの衣装は、ビニールやエナメルの質感を意識しつつ、布のようなシワができないように注意しながら3Dモデルを作りました。

レベルデザイナー：垣下弘毅

ホーンテッドホテルに登場する白塗り顔のスタッフさんは、じつはハードコアパンクバンド「ホテルマンズ」として、アンダーソーサーの酒場前で演奏していたりします。

▼ゴールドソーサーのスタッフ





メカチョコボ

Staff Comment

モンスターデザイン&キャラクターアートワーク：**籔本裕子**

翼や脚はパーツごとに分割し、伸ばしたり縮めたりする動きが実際に可能なのかを確かめながらデザインしました。

キャラクターアセットエディター：**田中昭彦**

仕様面などを含めて大きな作業コストがかかったチョコボですが、デザインが格好よかったので、監修したバリエーションのなかでは一番のお気に入りです。



コスモキャニオンの見張り番



ウータイ兵

Staff Comment

メインキャラクターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**鈴木 大**

ユフィと同じように、彼もダチャオ豆が好きなのでしょうか……？

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**トゥリオ・アルメイダ**

手袋とブーツの肉球部分は、自分が触りたくなるぐらいに、ものすごくこだわりました！　ネコの参考資料をたくさん集めて、スカルプト（3Dモデルを彫刻のように造形する手法）からテクスチャーまで、かわいく仕上げています。



ラッキーガール

各地の生物



はぐれチョコボ

北コレルの鳥(クラピヨとその家族)



Staff Comment

モンスターデザイン&キャラクターアートワーク:藪本裕子

顔を親チョコボに似せる案もありましたが、最終的にコチョコボ(前作の召喚獣)に寄せたデザインになりました。木の実で隠れてしまいましたが、設定画ではお尻まで描いてあります。ゲーム内では想定よりもサイズが大きくなったものの、クラウドになでられまくっていて良かったですね。

キャラクターアートワーク:杉山麻美

背負っている木の実のデザインを担当しましたが、はぐれチョコボのほっぺと隠れたお尻を見てニコニコしながら作業ができたのは役得でした。

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト:中村博之

マスコット的な印象を強めるため、3Dモデルでは現実の鳥の骨格を再現せず、アニメ調のデフォルメを取り入れました。顔は親チョコボより大きく、目は正面を向いています。

Staff Comment

キャラクターアーティスト:トゥリオ・アルメイダ

クラピヨの3Dモデルの最終的な仕上げを担当しました。デザイン画に合わせつつ、クラウドっぽさを出す必要もあったので、頭の毛をこまかく調整しています。毛の修正はやっぱり大変ですね。

キャラクターモデリングディレクター:風野正昭

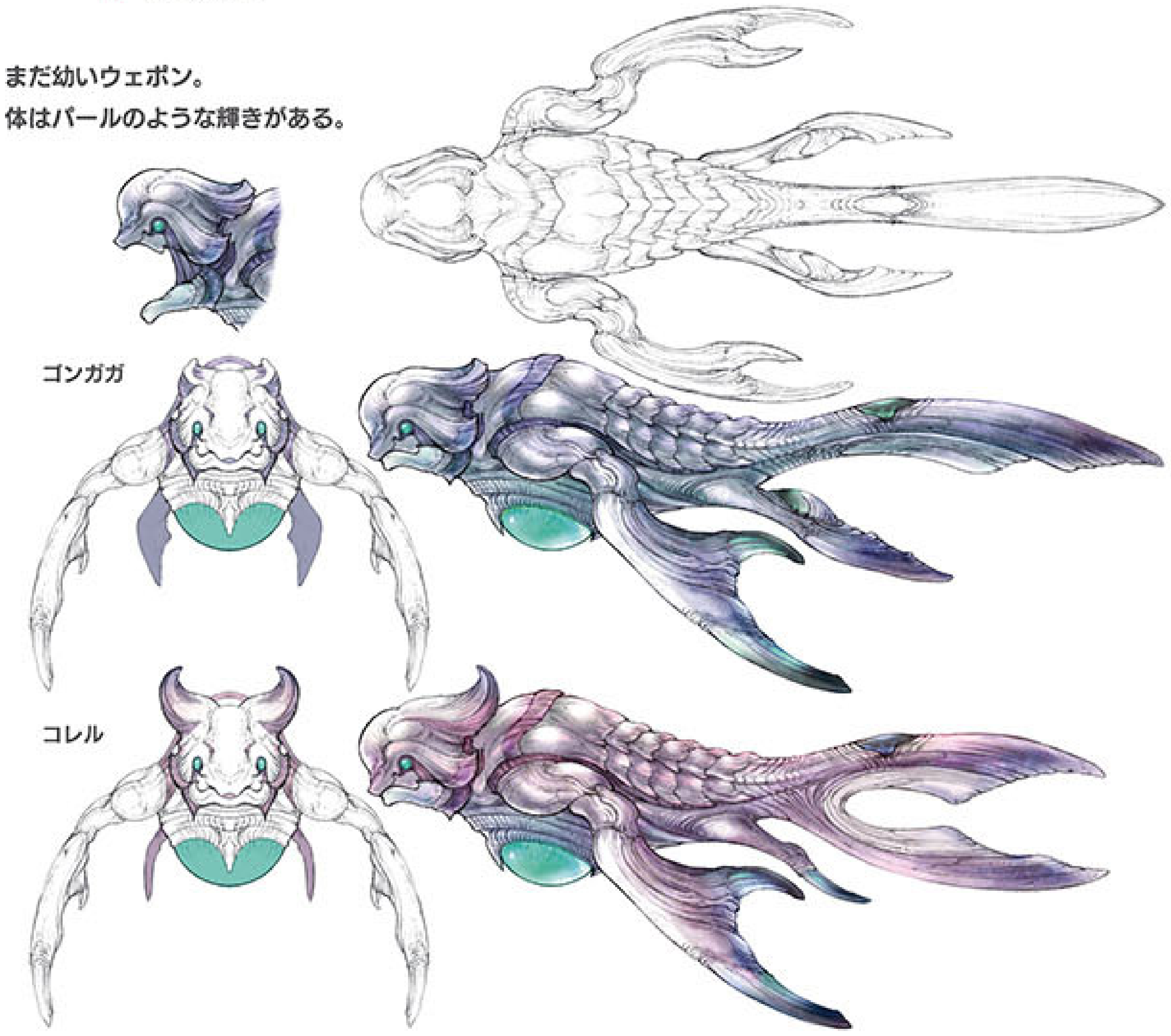
クラピヨのボツ案のなかには、もっとクラウドの髪型に似ているものがあり、見ていて楽しかったです。

キャラクターアーティスト:西中秀太

ヒナ鳥は、クラピヨよりも前に3Dモデルを作りました。鳥の骨格を意識しつつ設定画のようなかわいらしさを出すため、目の周辺にこだわっています。親鳥の顔まわりは、ハシビロコウを参考にしていますが、毛や羽根をなじませるのが大変でしたね。

ウェポン

まだ幼いウェポン。
体はパールのような輝きがある。



Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**中村博之**

巨大かつ起伏の少ないデザインだったので、大きさを強調するために、3Dモデルではテクスチャーでディテールを増しています。

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**水野貴大**

ヴァリアントレイリーの幼体という設定に沿って、人体から触手への変化に重点を置いて造形をまとめました。作中ではあまり見えませんが、背中の隆起した筋肉が格好いいです。

キャラクターモデリングディレクター：**風野正昭**

デザイン画で下半身が赤いのは、ポッドのなかで熱されたことを表現しているからなのですが、ゲーム中の3Dモデルは、画面全体のバランスを踏まえて青色に変更しています。

ニブル魔晄炉のポッド内のモンスター



忠犬スタンプ

忠犬スタンプ（パグ風）



忠犬スタンプ（コーギー風）



忠犬スタンプ（チワワ風）



Staff Comment

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

各種の忠犬スタンプは、カットシーン以外にも登場しています。たとえば、CHAPTER 14のEXTRA CHAPTERでクラウドが車椅子から立ち上がる場面の机の上や、そのあとのエアリスとの記念撮影中など……。さらに、コーギー風のスタンプのぬいぐるみを持ったジョニーが教会の前に一度だけ現れます。気づいてくれたかたはスゴい！

召喚獣

タイタン



実際のCG



Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：中村博之

デザイン画には描かれていない溶岩の流れを、有機的な要素として3Dモデルに取り入れています。

カットシーンディレクター：三宅秀和

召喚獣の必殺技は、演出中に移動できる範囲があらかじめ決まっており、その影響でタイタンは高い位置までジャンプできませんでした。なので、カット割りを変えながら同じ場所で何度もジャンプさせることで、高所へ移動しているように見せています。

タイタンの装飾品

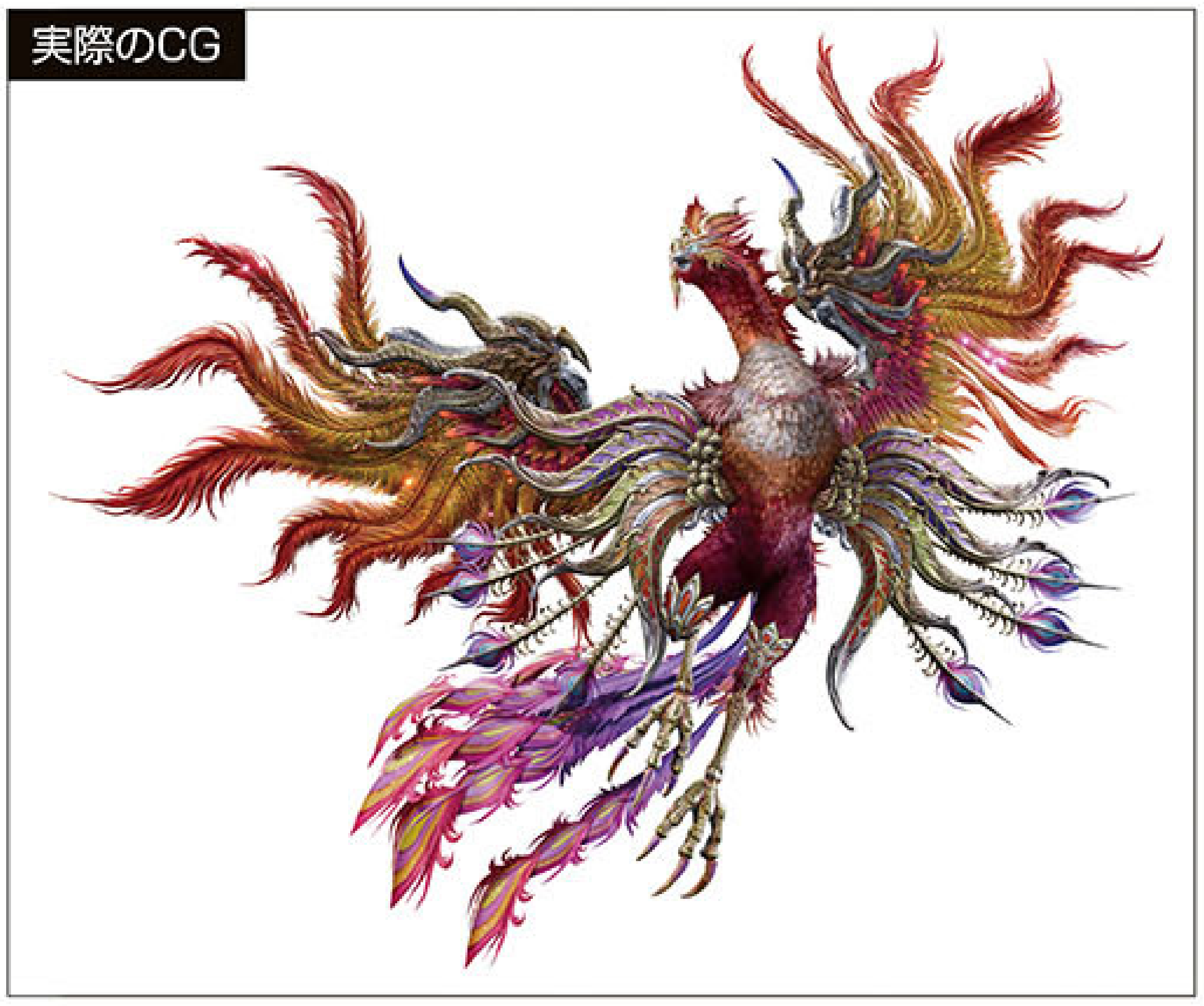


タイタン（三面図）





フェニックス





フェニックス(側面図)



フェニックス(金属部分)

Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト:**中村博之**

3Dモデルでは、翼や胸元にある金色のパーツに銀色を混ぜて、よりゴージャスにしています。炎の光も、オレンジだけでなくマゼンタも加えて、幻想的に仕上げました。

カットシーンアーティスト:**中村洋大**

必殺技『転生の炎』の演出は、じつは制作途中で一度変更になり、絵コンテから描き直してもらいました。そのぶん時間がかかって大変でしたが、より"転生らしさ"が強調されたので、修正されて良かったと感じています。



モーグリーズ



Staff Comment

モンスターデザイン&キャラクターアートワーク:**籔本裕子**

前作から登場しているモーグリメダルのイメージをデザインに取り入れました。本作のモーグリはもともと野村がデザインしたものなので、この設定画の線には緊張感があふれています。

バトルシステムデザイナー:**岩上亮太**

「特技を持ったモーグリたちがチームを組み、それぞれの得意な行動でクラウドを手助けしてくれる」というコンセプトに沿って、ジョブの構成を考えました。3体編成のおかげで、ほかの召喚獣と雰囲気を変えることができたように思います。

▶ アレクサンダー



Staff Comment

カットシーンディレクター：三宅秀和

必殺技『聖なる審判』は、アレクサンダーの巨大感や城っぽさを印象づけつつ、動きを最低限に抑えていかに格好よく見せるかを考えました。具体的には、身体の発光や瞬間的な爆発といった表現を重視しています。

モンスターモデラー＆リードキャラクターアーティスト：中村博之

『聖なる審判』で身体が下部から順番に光っていく演出を実現するために、3Dモデルを数十個のグループに分割し、光る順番と光の強さをひとつひとつ調整していきました。今回の開発のなかで、一番大変な作業でしたね。

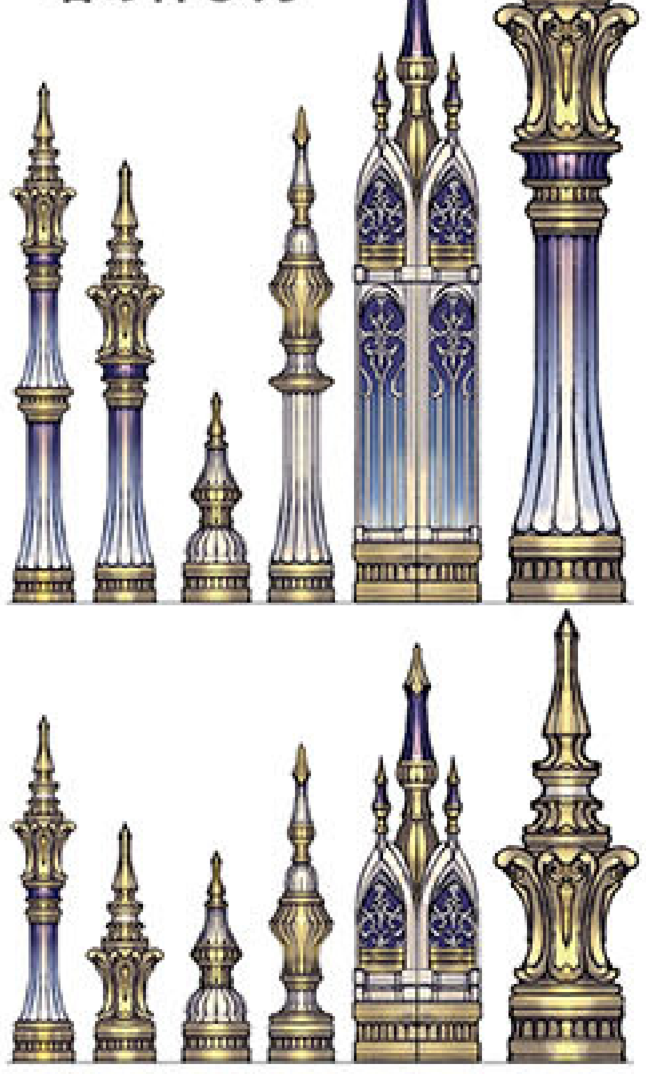
キャラクターアーティスト：西中秀太

当初は3Dモデルのポリゴン数が数十万もあり、ギミックも多かったため、確認作業に丸1日かかったんです。その後、ポリゴン数を減らしながらベイク処理（質感や陰影などを事前に画像に焼きこんで処理の負荷を軽くする技法）をくり返していきました。

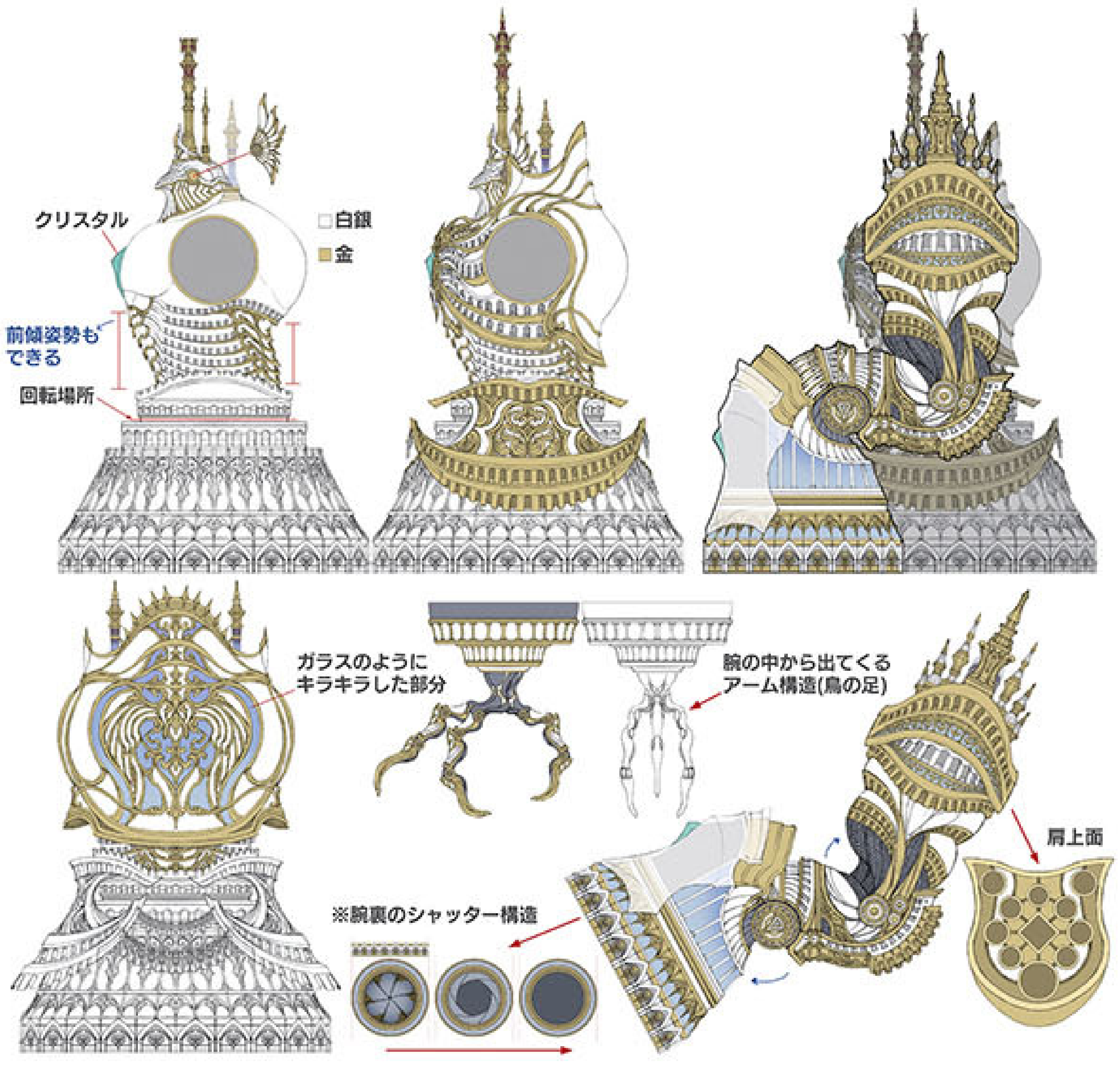


▲ アレクサンダー（『聖なる審判』発動時）

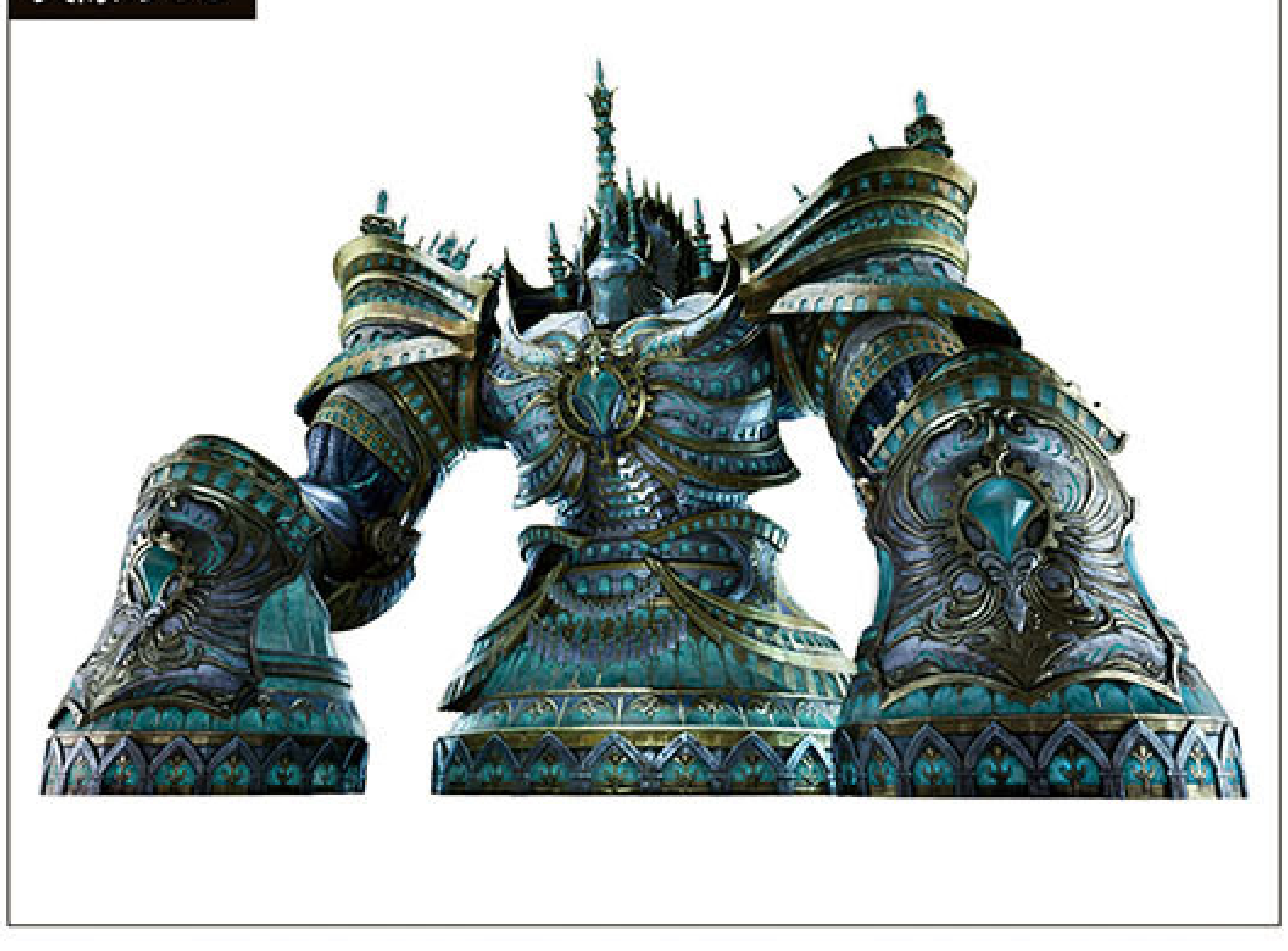
塔の伸び方



▼ アレクサンダー（側面図）



実際のCG



Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：中村博之

デザイン画では短毛と長毛が混在していたので、3Dモデルでもそれぞれの毛の表現を変えています。また、クジャタは属性を身にまとうと体毛の色が変わることを踏まえて、色のちがいが明確にわかるようなフォルムを心掛けました。ちなみに、クジャタが出現させるエレメントは、色だけでなく光の流れも3種の属性ごとに差別化しています。



➤ クジャタ



実際のCG



▲ クジャタ(正面図&側面図)

Staff Comment

ボスバトルデザイナー：岡田祐介

本作のバハムート改は、ロボット物アニメなどにおける「改造」をコンセプトにして、背中の羽根からビームを出したり、外した羽根を腕に装着してブレードにしたりと、メカニックな要素を取り入れてみました。

カットシーンディレクター：三宅秀和

前作に登場したバハムートの『メガフレア』は、空中から見下ろして攻撃します。また、今後登場するであろうバハムート零式の『テラフレア』は、オリジナル版に近い演出にしたい、という思いがありました。それらとの差別化を図るため、今回のバハムート改の『ギガフレア』は、地上に着地してから攻撃する形にしています。



➤ バハムート改(顔)



▼ バハムート改



実際のCG



オーディン

Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：中村博之

白と黒と金色のメリハリがしっかりと出るような3Dモデルを目指しました。

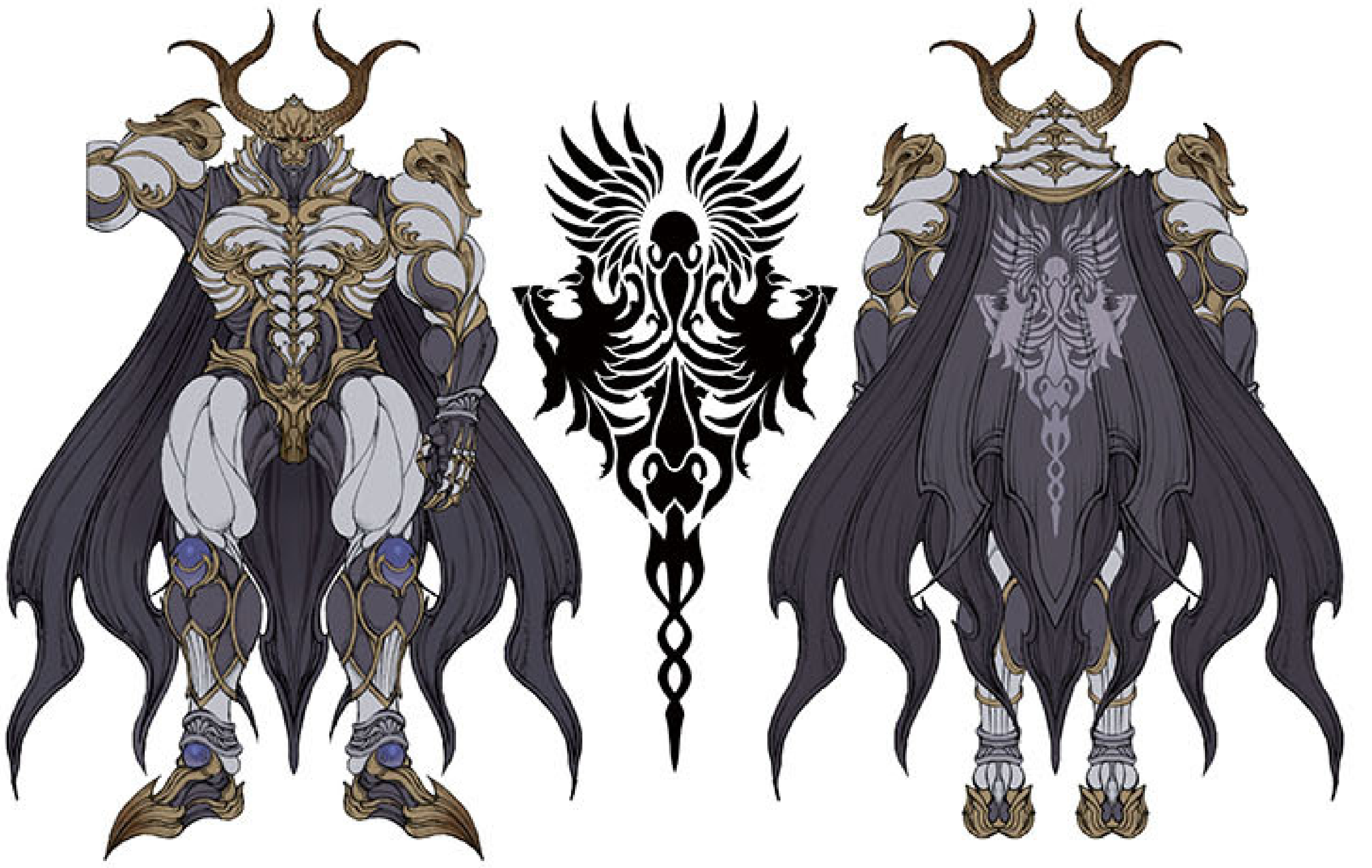
キャラクターアーティスト：早坂大樹

スレイプニルは、アハルテケ（ウマの品種）などを参考にして、毛並みの美しさを意識しながら制作しました。また、斬鉄剣は青い金属、グングニルは赤い金属にすることで、魔法の武器っぽさを強めています。

カットシーンディレクター：三宅秀和

ギルガメッシュが登場することが開発当初から決まっていたので、オーディンとギルガメッシュの必殺技は明確な差別化が必要だと感じていました。そのため、『斬鉄剣』は「高いガケ」「雷」「1本の剣」を軸にすえた演出にしており、連続攻撃や和風の要素は排除しています。

オーディン（正面図&背面図）

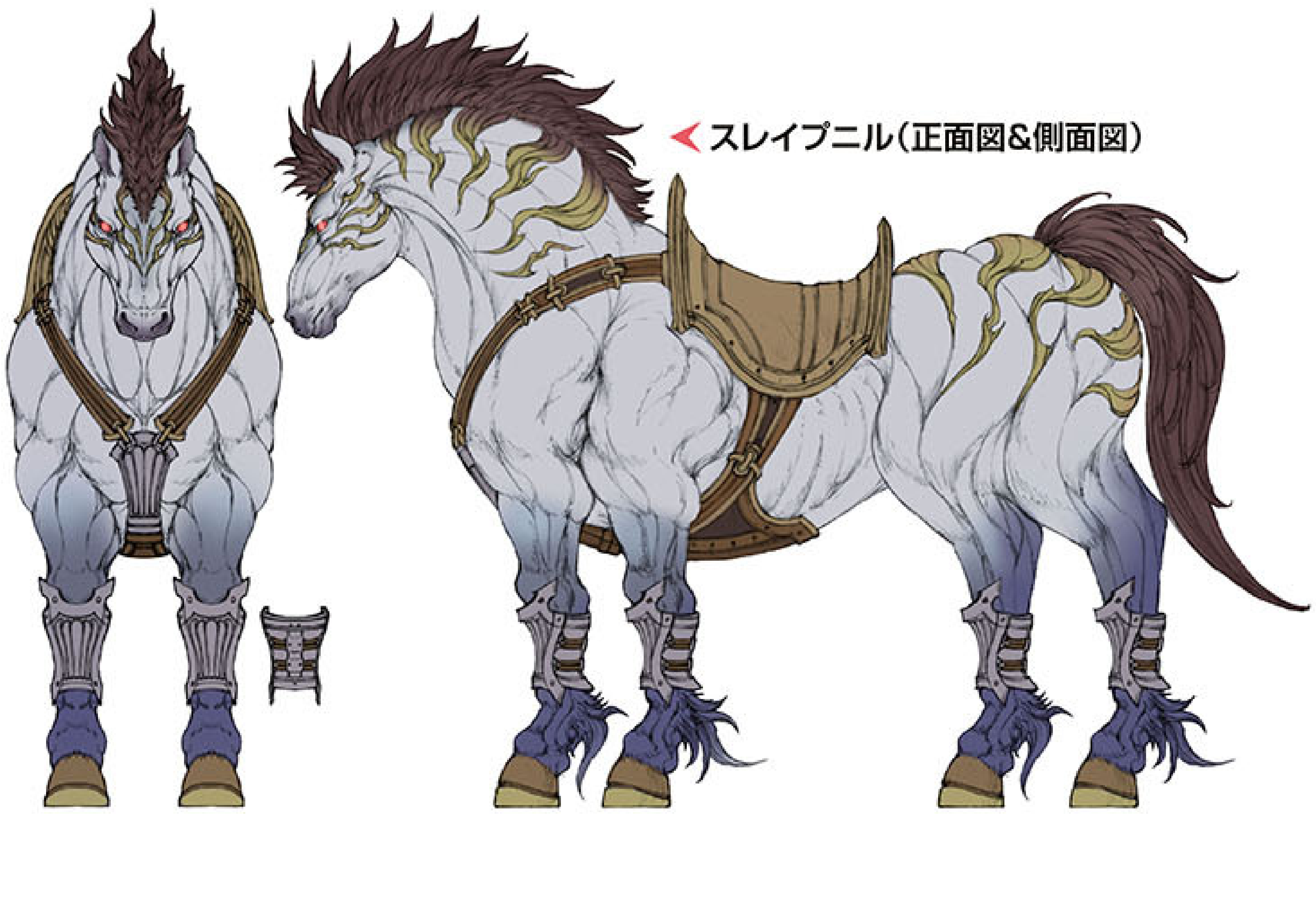


実際のCG



グングニル&斬鉄剣





スレイプニル（正面図&側面図）

Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：中村博之

3Dモデルでは、フェイシャルアニメーションで表情を動かしやすくするために、顔のポリゴン数の割合を増やしています。

キャラクターモデリングディレクター：風野正昭

お気づきのかたもいると思いますが、手作りの偽バスターソードと、釘バットを彷彿とさせる有刺鉄線バットを背負っているんです。

カットシーンディレクター：三宅秀和

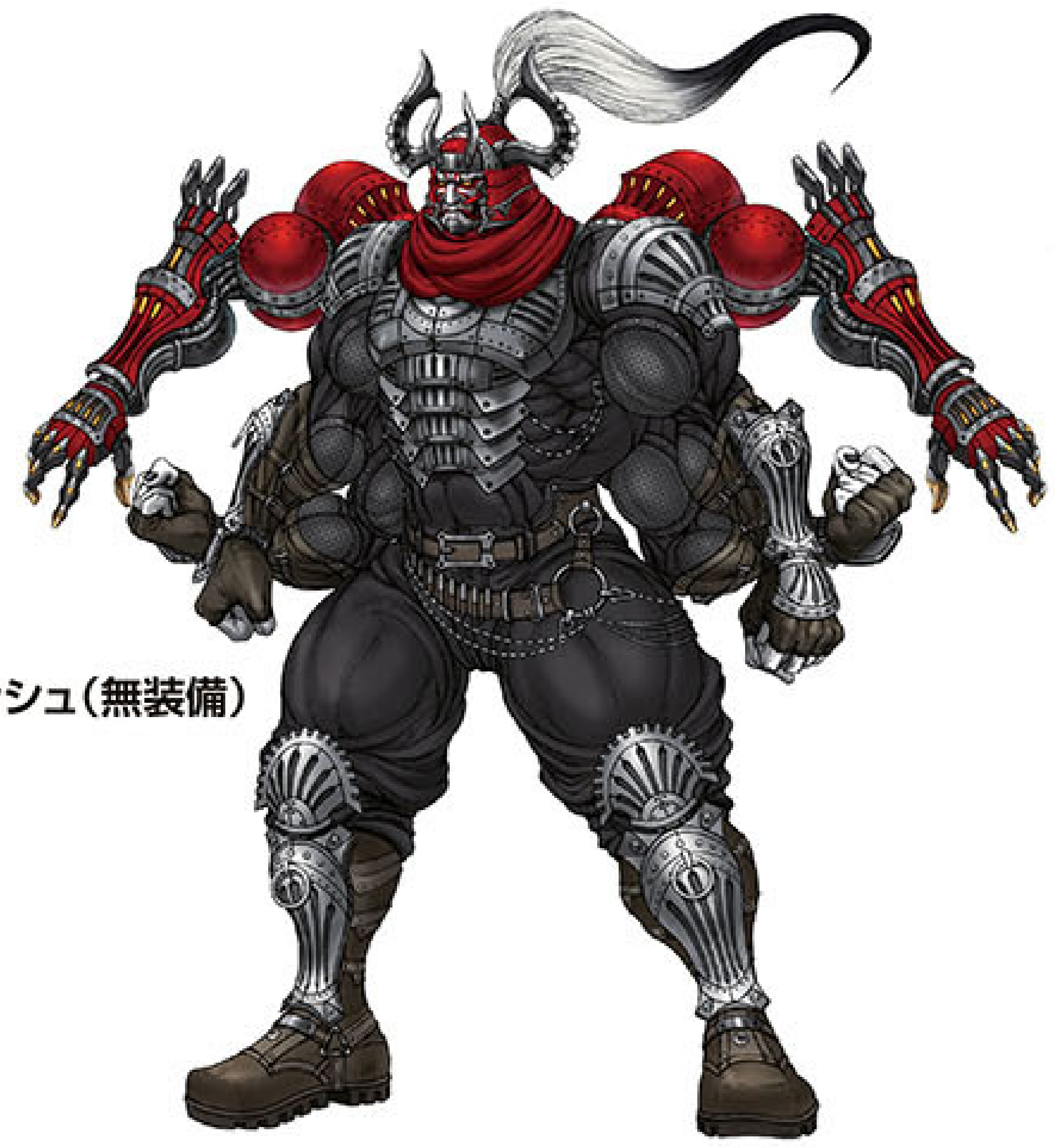
必殺技『究極幻想』は、格好よさとコミカルさの融合を目指して、攻撃らしからぬ動きや召喚者が巻きこまれて宙を舞う演出を入れました。はじめて必殺技を見たプレイヤーから「何だこれ!?」というツッコミが聞こえてきそうです。

カットシーンデザイナー：川村 実

必殺技でつぎつぎと出てくる武器の管理に、かなり苦戦しました。想定どおりに実現できて満足です。


➤ギルガメッシュ




➤ギルガメッシュ（無装備）

ギルガメッシュの武器




ギルガメッシュ（背面図）

Location Illustration

ロケーションイラスト

ミッドガル



ヘリ墜落現場



空の亀裂

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク
スーパーバイザー：
菅原瑞士

単なる自然現象に収まらない、ファンタジックな表現を目指しました。美しくも不穏な雰囲気を感じ取ってもらえているなら、こちらの意図は正しく伝わっています。

カーム



コンセプトアート

Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：
ルコー アレクサンドル

カームは、オリジナル版に登場していたロケーションの再構築に私がはじめて挑戦した場所です。原作のデザインのどの部分を残し、どこを新たに作るか、とても悩んだため、最初に9枚のラフデザインを提案しました。1枚目は原作の雰囲気を重視したラフで、以降は1枚ごとにアレンジを段階的に加えていき、最後は完全に別のデザインにしたんです。そのラフをもとに検討した結果、オリジナル版で特徴的だった部分は残しつつ、ほかの場所は私が自由にデザインすることになりました。

全景



正門



Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**尾崎 健**

カームが再建された町であることを表現する要素として、城壁の一部が鉄板で補強されているデザインを取り入れています。

宿屋1階



宿屋2階



Staff Comment

レベルデザイナー：島本絵里奈

町の情景描写のアイデアとして、「見晴らし塔の鐘が時報のように定期的に鳴らされている」という案もありました。

見晴らし塔内部





魔導書店

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク
スーパーバイザー：
菅原瑞士

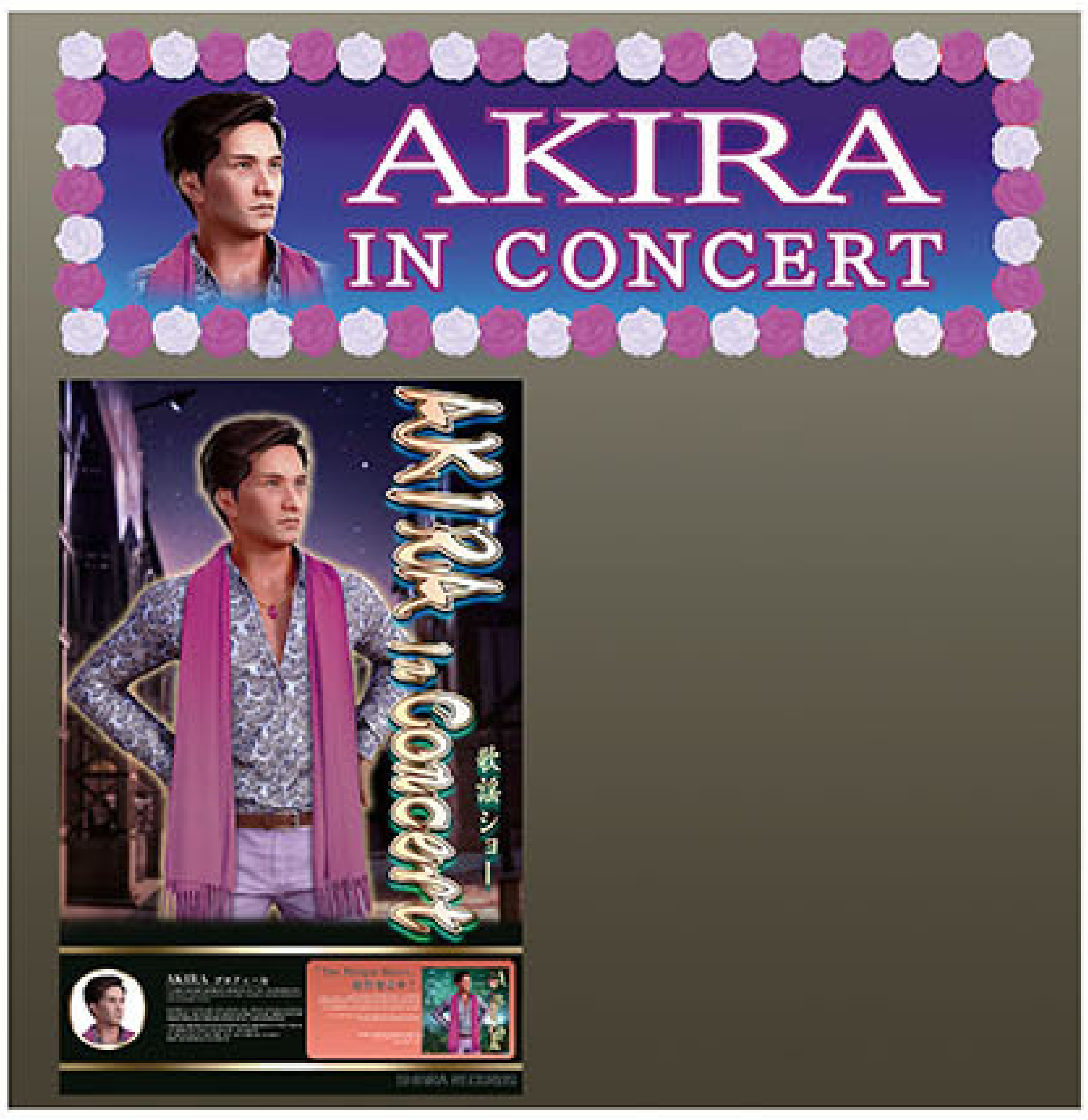
「魔導」という単語から連想されるあやしげな魅力を、多くの小物に詰めこみました。リアルな描写が基本である本作の世界観のなかでも、珍しく幻想的な空間になったと思います。デザイン自体が自分の好みに近く、作業をしていて楽しかったですね。



避難用通路

店舗の看板





アキラのステージの看板とポスター

室内の絵画



Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**尾崎 健**

室内用の絵画を制作するために、グラスランドエリアの絶景を探しまわりました。ゲーム中でも、絵画と同じ景色の場所を見つけられるかもしれません。

グラスランドエリア



高架橋周辺

グリン牧場





グリン牧場：厩舎



風車村



荒野

ハイウェイ



海岸の物見やぐら







湿地帯



湿地帯：ミドガルズオルムの死体

Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：
ルコー アレクサンドル

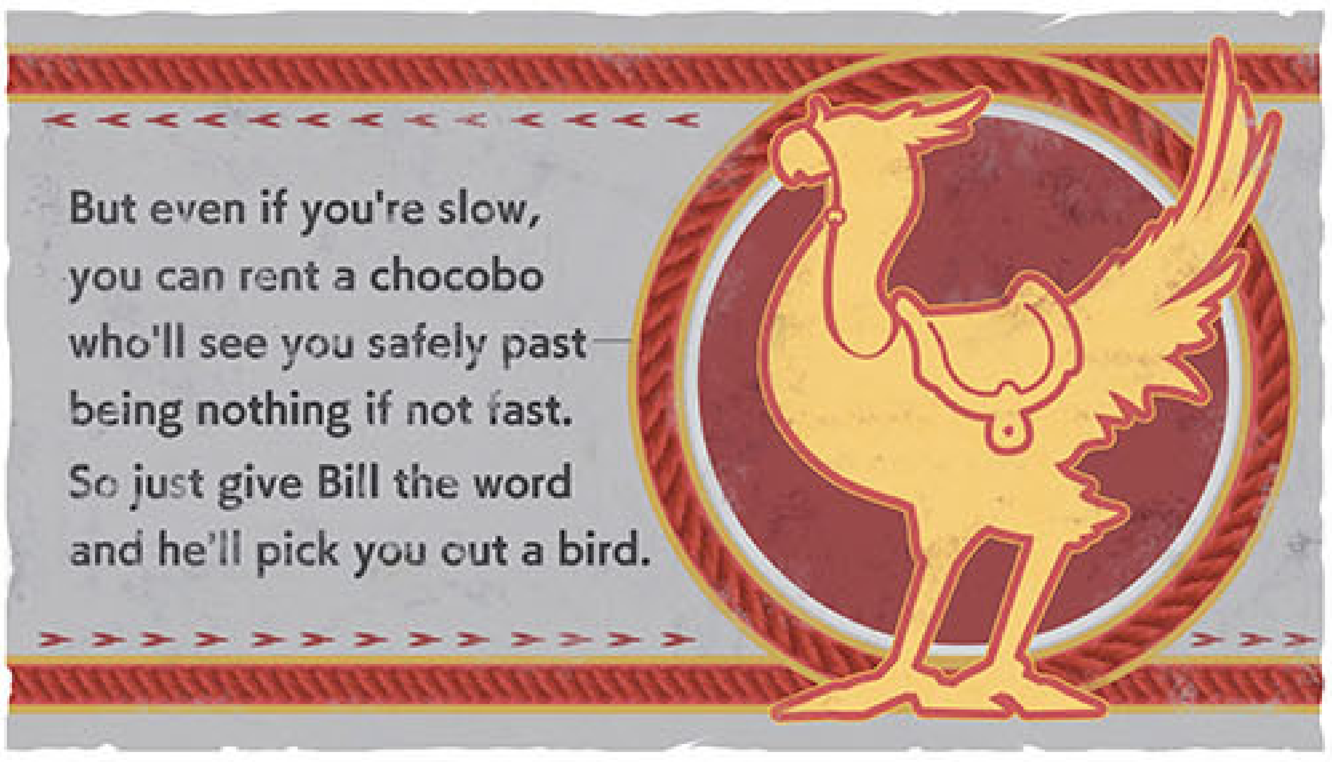
開発初期の段階では、ミドガルズオルムと直接戦うのではなく、チョコボに乗ったクラウドと仲間たちが追いかけられるというアクション満載のシーンを想像していました。



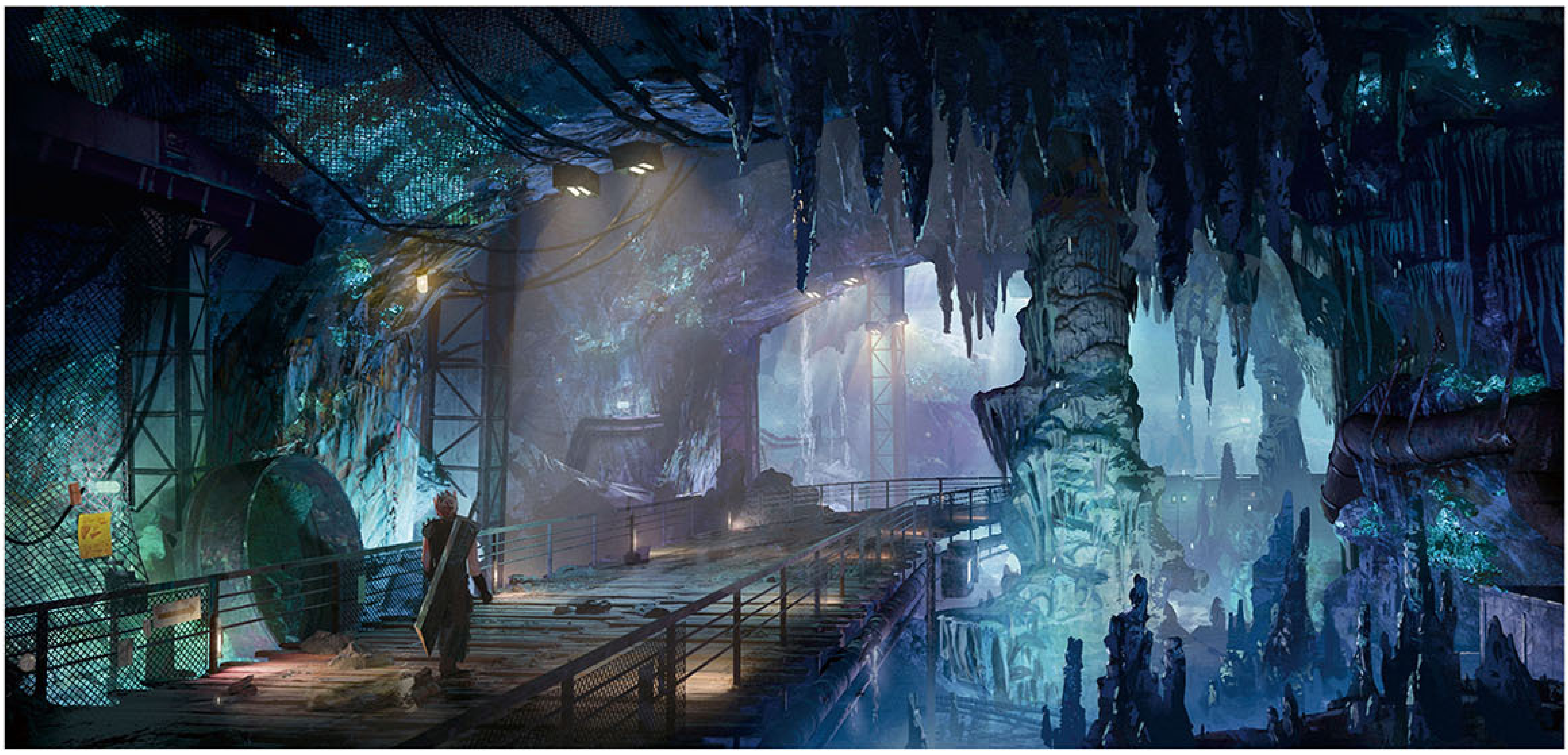
ミドガルズオルムの襲撃

湿地帯前船着き場跡のポスター





ミスリルマイン



グラスランド連絡口

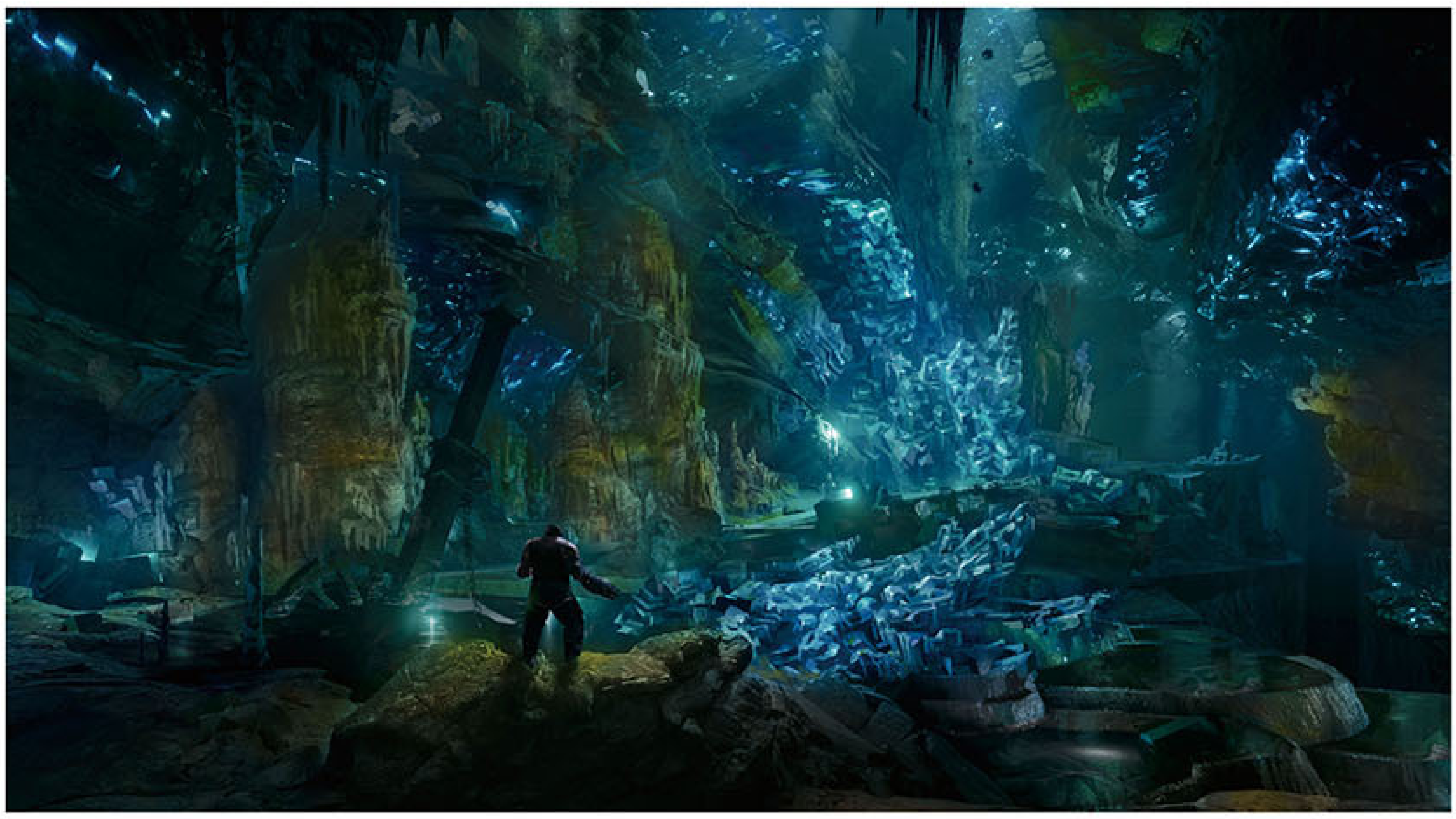


中央坑道

Staff Comment

リードエンバイロメントアーティスト：
竹内桃歌

上から降りそそぐゴッドレイ（雲や障害物などのすき間から光が差しこむ現象）によって、巨大なリフトが照らされているのが見どころです。アートでは手すりなどがきれいに並んでいますが、廃れてさびしい雰囲気を強調したかったので、実際のゲーム内では柵やトラス（三角形を基本にした骨組構造）の崩落度合いを強めています。



地下段丘



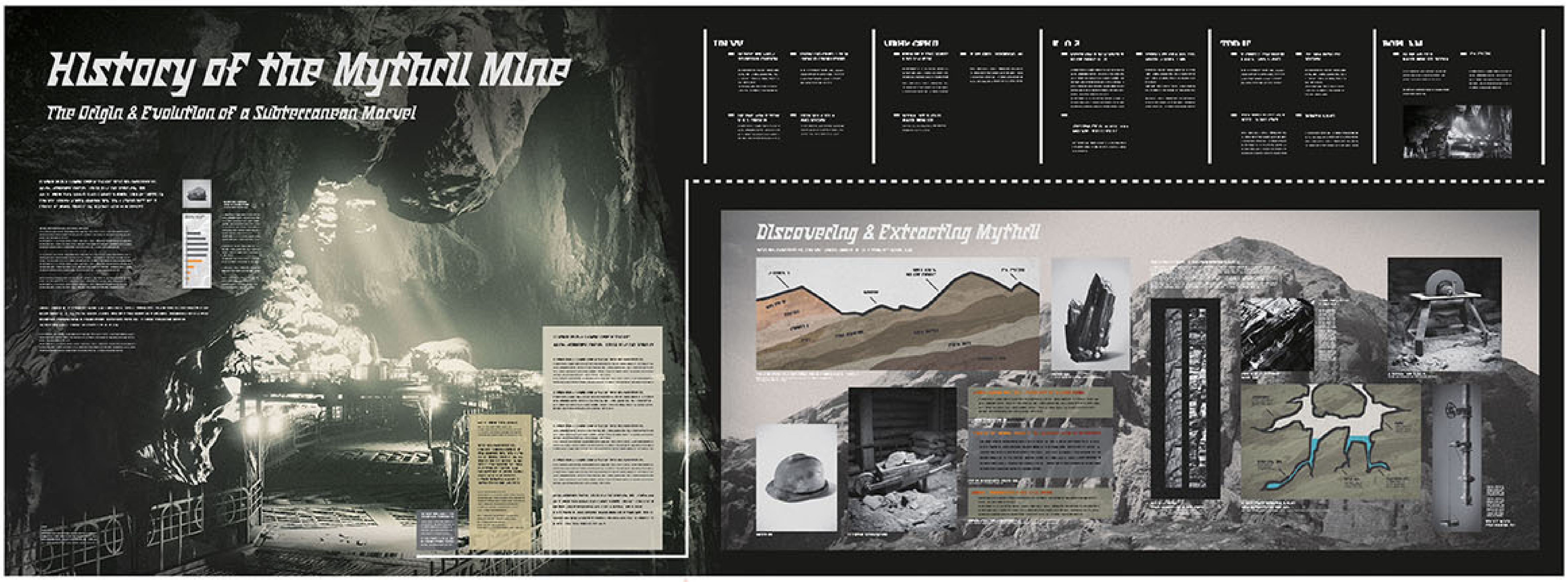
ミスリルの洞穴

Staff Comment

リードエンバイロメントアーティスト：**竹内桃歌**

ミスリルマインは、観光地として整備されたエリア、ミスリル採掘のための鉱員専用エリア、もっともミスリルが豊富な天然洞窟部分の、おもに3つの区域で構成されています。ミスリルゴーレムと戦う洞穴は、採掘したミスリルや鉱物を集める集積場として使われていた場所で、地面にはミスリル混じりの砂利や破片が散らばっていて、歩くと小気味いい音が鳴るんですよ。美しさとほんの少しの不気味さが共存する廃坑道の探索をお楽しみください。

観光用解説パネル



Staff Comment

リードエンバイロメントアーティスト：**竹内桃歌**

かつて観光地だったことを演出するために、ミスリルマインの成り立ちを感じられる看板や注意書きなどをアートチームに作ってもらいました。なかでも、この大型看板は、地層の説明や洞窟内で採れる鉱物の写真が載っており、想像がかき立てられます。このアートをマップ内に実装したとき、あたり一帯の雰囲気が格段に引き締まったことは、いまでも忘れられません。アートチームには本当に感謝しています。

ジュノンエリア



海岸

Staff Comment

エンバイロメントアーティスト：**田中かあら**

船上都市だったジュノン共和国時代の名残や戦争の爪痕、戦争に勝利した神羅が新拠点としてジュノンエリアをじわじわと開拓している様子――それらの要素を感じられるように、アンダージュノン周辺からサイドジュノンにかけて、神羅の息の掛かり具合が段階的に変化していくイメージでフィールドを制作しました。

座礁船



Staff Comment

エンバイロメントアーティスト：
小林みゆき

岬の灯台付近にある傾いた座礁船は、甲板の上を探索できるのですが、最初は荷物を複雑に配置して迷路のようになっていました。ところが、担当者自身が3D酔いを起こしてしまったため(汗)、シンプルに通れるように改良したんです。

チョコボ捕獲場所



Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：
菅原 豊

「クラウドがチョコボを捕まえるときには、自分の影や風向きなどにも注意深く気をくばりつつ忍び寄るはず」と考えながら、トロッコや建物の配置をデザインしました。

エンバイロメントアーティスト：**田中かあら**

神羅の監視があるうえ経営のきびしいガボン牧場と同じく、素朴なテイストを意識しました。建物や柵が壊れても修復素材が足りない箇所は、船の廃材を使いまわしたり、そのまま放置したりしています。ちなみに、牧場主ガボンの旧友であるオヤジ小屋のブレディがたまに修理してくれるのでは……と、ふたりの仲も想像して、一部の場所にはしっかりした柵を立たせました。

Staff Comment

エンバイロメントアーティスト：
小林みゆき

これらの看板が設置されているなんでも屋ジュノン支店は、風船や布でにぎやかに飾りつけされています。キリエ自身が頑張って手作りした彼女なりの"カワイイ"を表現できるように、装飾を配置しました。

岬の灯台：なんでも屋の看板



アンダージュノン

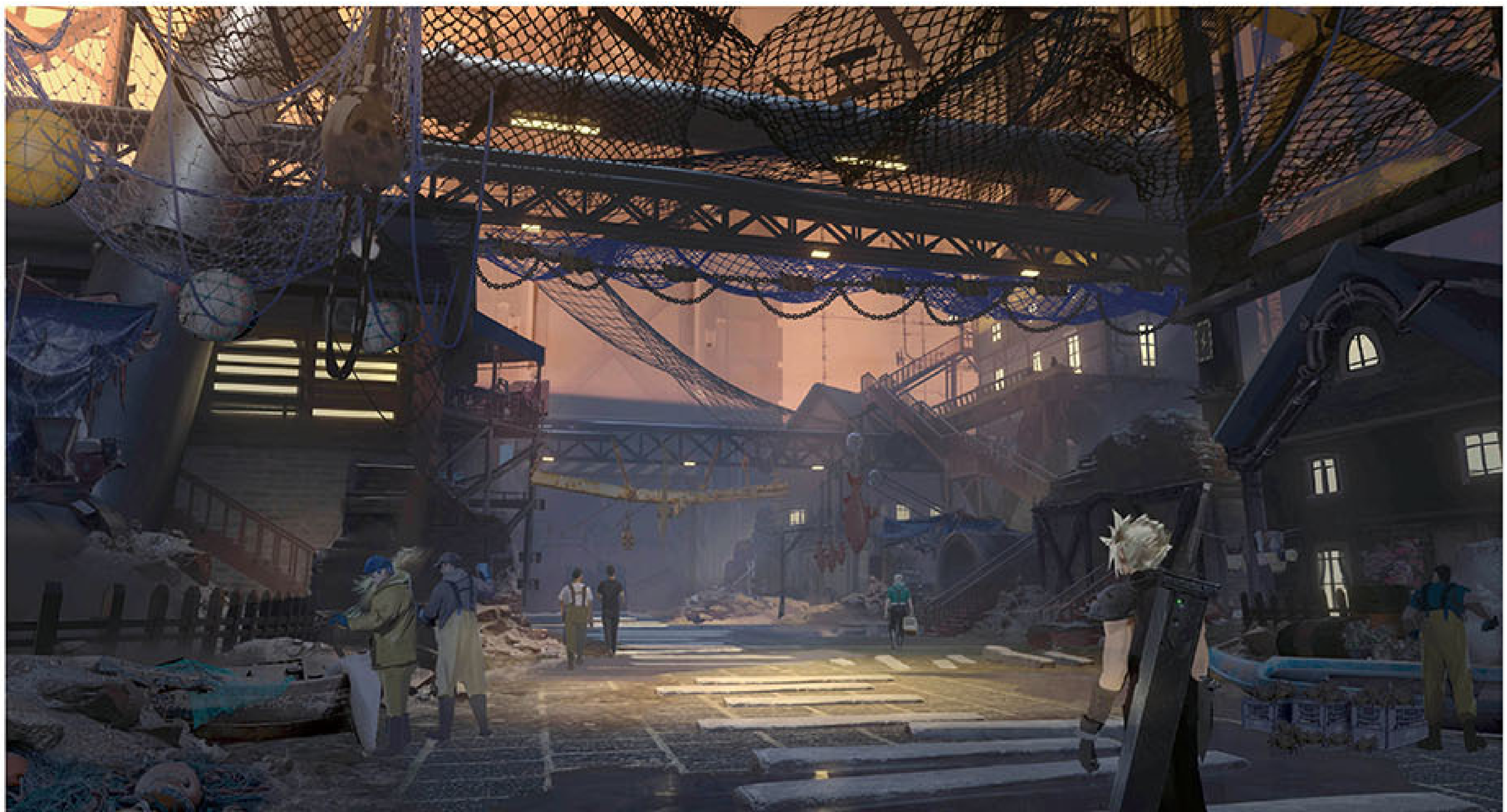
全景



コンセプトアート①



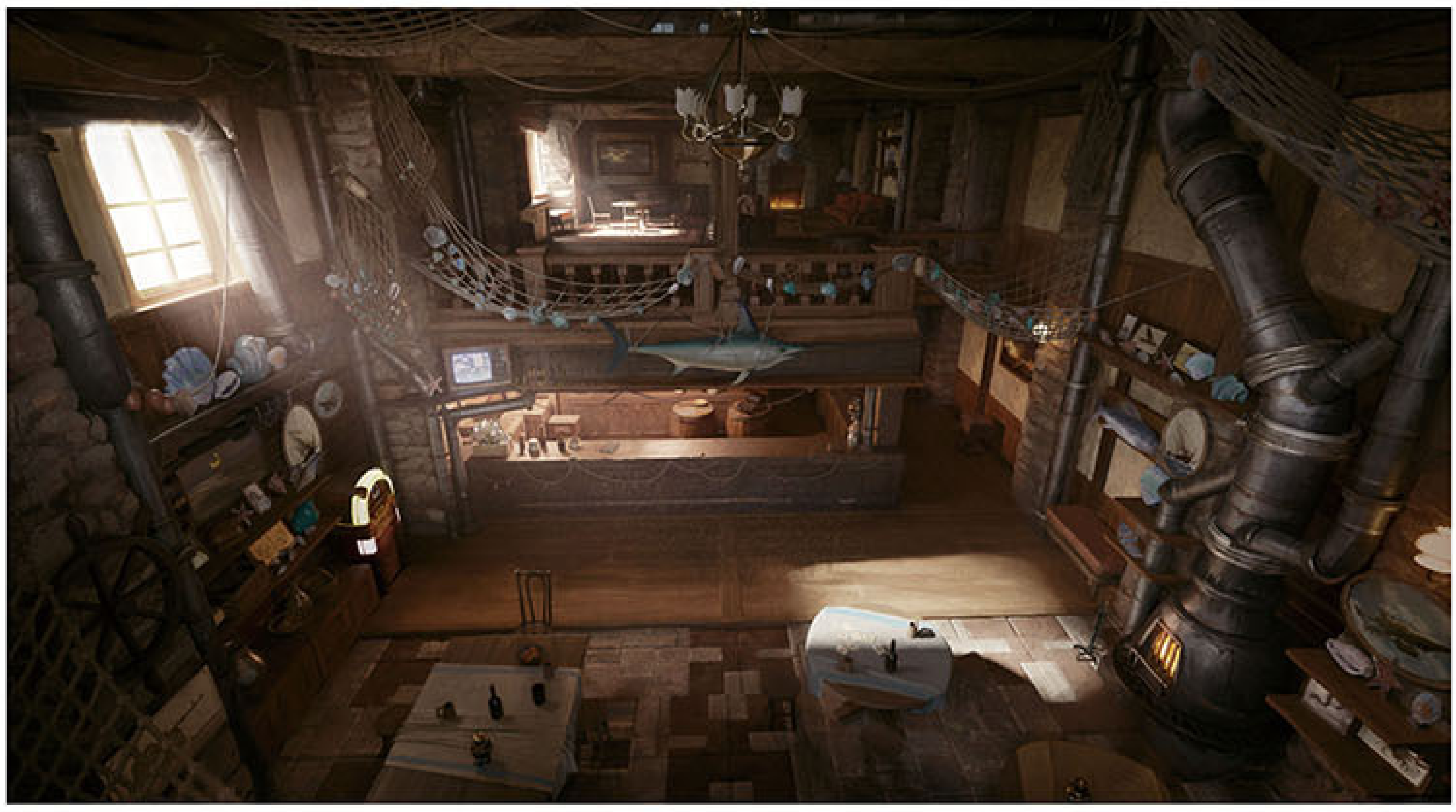
コンセプトアート②



宿屋



宿屋1階



広場で昔話をする老人のスケッチ



Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：菅原 豊

海上都市を見上げる少年少女の絵です。昔に描かれた絵だと表現するために、塗料が風化して変色したイメージにしました。

リードレベルデザイナー：澤田 唯

このジュノン共和国の絵のほかにも、カームの画家の絵、女の子が描くミッドガルの絵、ゴンガガの歴史本など、街の人があつかう絵や本をそれぞれ専用で用意しています。関連する話も住人たちが語ってくれるので、ぜひ世界各地で探してみてください。

Staff Comment

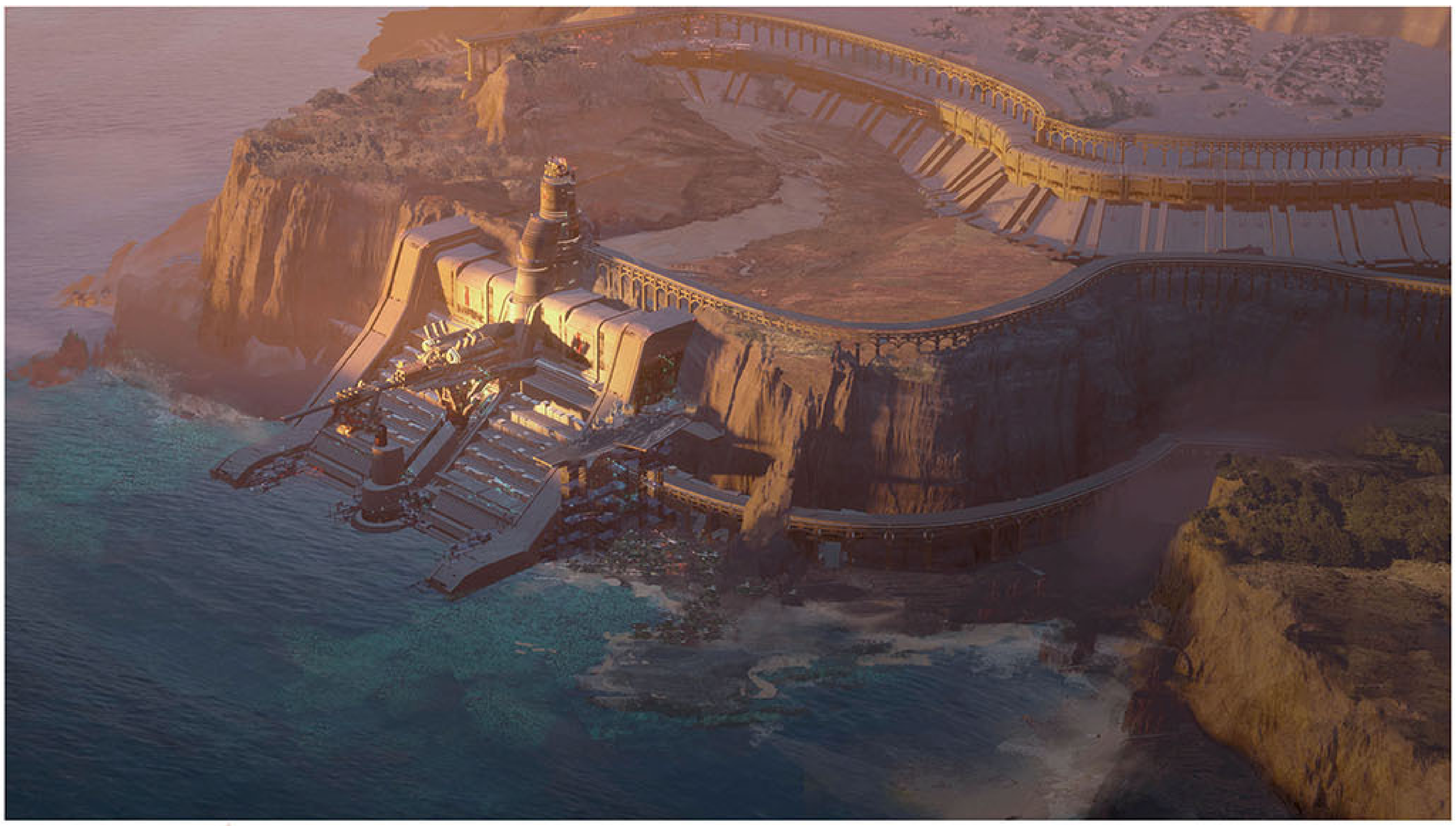
エンバイロメントアートワーク：菅原 豊

『フロッグフラップ』のステージには、「おもちゃのガラクタが集められた子どもたちの秘密基地」という設定があります。ジュブナイル的な要素は個人的に好きなので、デザインにはいつも以上に力が入りました。



『フロッグフラップ』のステージ

ジュノン



全景

Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：
ルコー アレクサンドル

要塞都市ジュノンは、ほかの作品を含めても、ゲーム史上最高にアイコニックな町のひとつだと思っています。その独特で印象的なオリジナル版の雰囲気を保ちつつ、こまかなデザインを追加していきました。



魔晄キャノン

ジュノン港





格納庫

Staff Comment

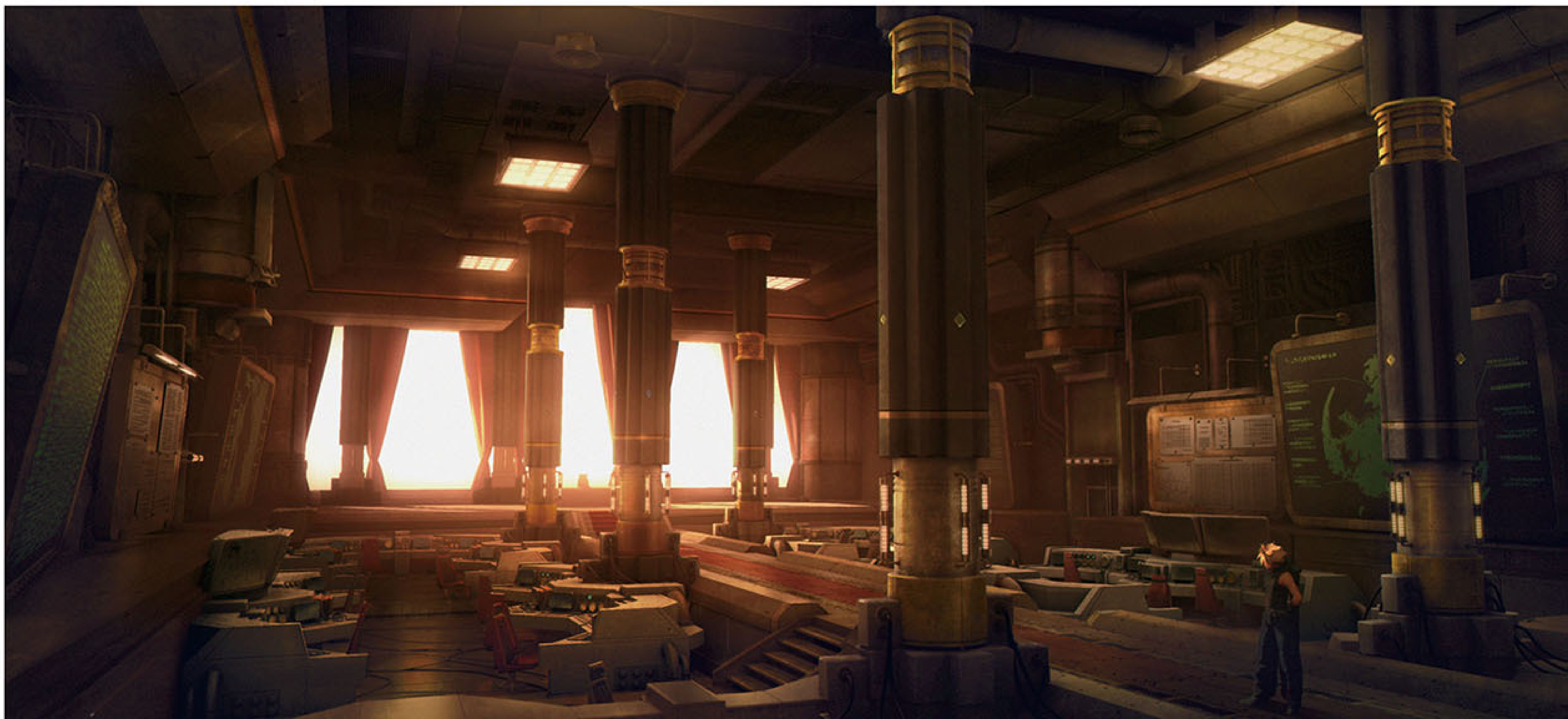
エンバイロメントアートワークリード：
ルコー アレクサンドル

ジュノンは沿岸の軍事都市なので、神羅の施設の通路は軍艦の内部を思わせるデザインにして、道幅も広くなっています。

連絡口



神羅カンパニージュノン支社 総司令室





アルジュノン



魔晄キャノンの模型

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：尾崎 健

塗装前のプラモデルの写真をパッケージ側面に入れるなど、細部までこだわって制作しました。

秘密倶楽部 グラブレセントの絵画



Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：佐藤真人

ルードがいる酒場に飾ってある、"秘密倶楽部"三部作です。「ギャグテイストでもOK」とのことだったので、どこかしらスキンヘッドを感じさせるものをモチーフに選びました。







映画の広告

Staff Comment

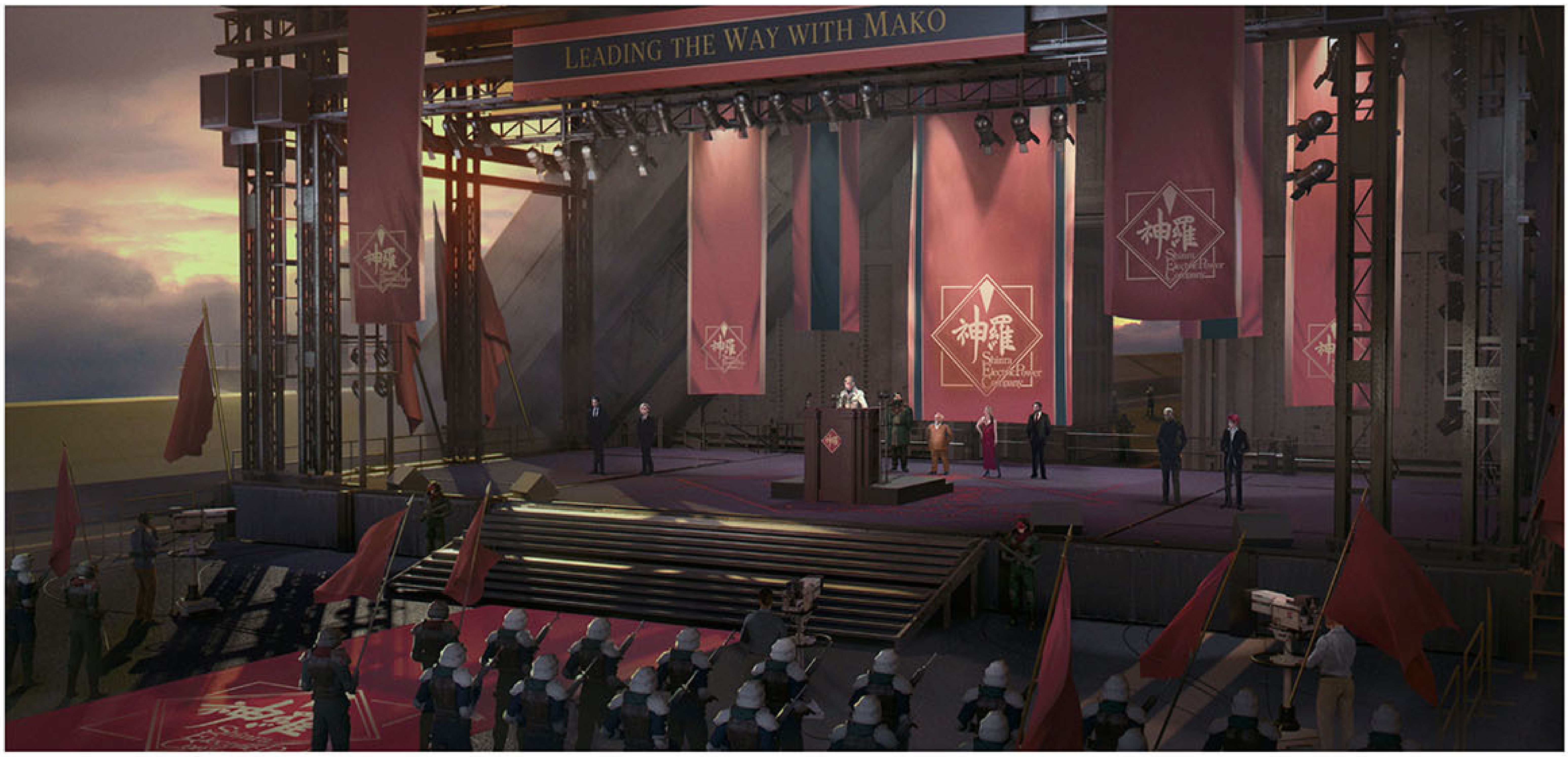
エンバイロメントアートワークリード：**ルコー アレクサンドル**

劇場の映画のタイトルは、すべてオリジナル版のサウンドトラックの曲名からとっています。



ルーファウス社長就任パレード

エルジュノン：社長演説ステージ



連絡船 第八神羅丸



外観

Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：
ルコー アレクサンドル

連絡船は、オリジナル版のイメージから離れて、まったく新しいものにしました。ゼロからアイデアを考える作業は、とても楽しかったです。『FFVII』の世界観に、よりマッチしたデザインになったと思いますね。



ロイヤルラウンジ

Staff Comment

レベルデザイナー：**横小路高行**

クイーンズ・ブラッド大会は、「勝敗をあまり気にせず楽しもう！」というポジティブな体験を目指しました。ただ、大会ではじめて『クイーンズ・ブラッド』を本格的にプレイしたかたは、かな～り苦戦されたかと思います。見事優勝できたかたは、おめでとうございます！　みなさんにとって良い船旅となっていたら幸いです。



ロイヤルラウンジの装飾



甲板



機関室

Staff Comment

リードレベルデザイナー：**澤田 唯**

この甲板は、クイーンズ・ブラッド大会の盛り上がりを演出するために、ゲーム中でも屈指のモブNPC表示数を誇ります。背景のデータ量が少ないぶん、ほかのロケーションより多くのNPCを出せるということで、調子に乗ってたくさん配置していたのですが……開発終盤、処理負荷が厳しいとプログラマーからおしかりを受け、乗客の数が維持できるように必死で対策をしました。いまとなっては良い思い出です。

レベルデザイナー：**横小路高行**

「せっかくの豪華客船での船旅なのに、人がスカスカ」という状況にはしたくなかったので、ひとりでも多くの観光客を乗せられるよう、妥協せずに処理負荷への対策を行ないました。作業中、一緒に調査や検討を重ねてくれたすべてのスタッフに感謝です。

ジェノバBirthとのバトルステージ



コスタ・デル・ソル



全景



シンボルマーク

Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：**ルコー アレクサンドル**

オリジナル版でのコスタ・デル・ソルは、自然豊かで温かみがあって居心地のいい小さな町でした。本作では町の規模を拡大することになったのですが、いかに原作の雰囲気を損なわずに描けるかが大きな挑戦でしたね。斜めに傾いたオレンジ色の屋根やランドマークだった橋など、オリジナル版に存在したものを残しつつ、大型リゾート地としてうまくアレンジできたと思います。

連絡船停泊場：ゲート





酒場 バール・デル・ソル

ロイヤルコースト



プライベートビーチ：VIPコテージ





シーサイド・ジョニー（改装前）



シーサイド・ジョニー（改装後）

シーサイド・ジョニー（改装後）：客室





▲ショッピングモール



▲『パイレーツ・ランページ』の看板

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：
曲 岩

射撃ゲームの要素を取り入れつつ、全体がおもしろい形になるように素材を組み合わせてみました。

Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：
ルコー アレクサンドル

もともとはパン屋のシンプルな黒板メニューにする予定でしたが、コスタ・デル・ソルのビーチで営業するという特殊な環境に魅力を感じ、その特色を生かしたメニューボードにアレンジしました。



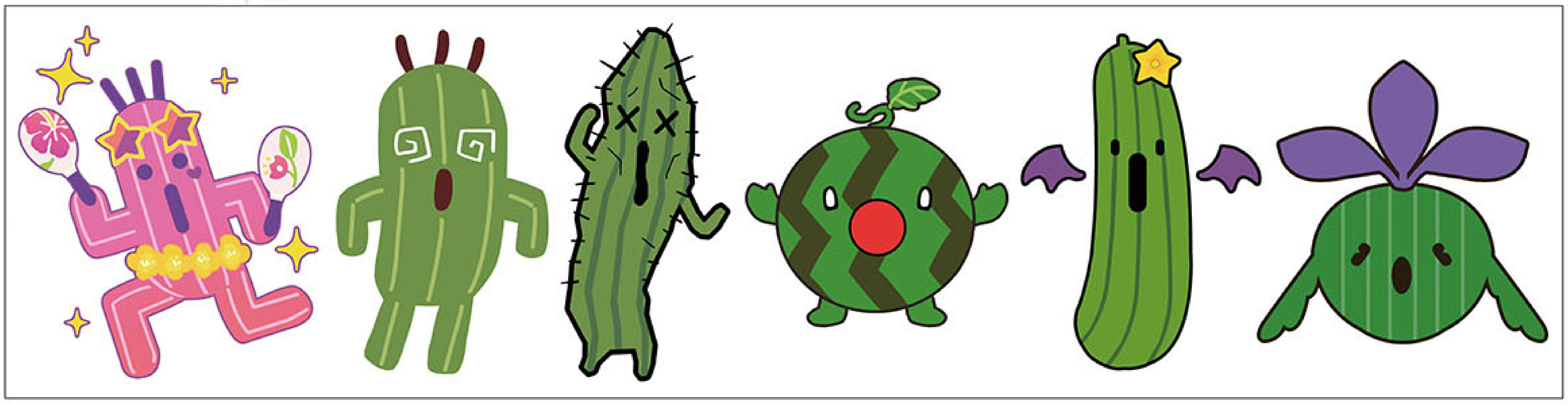
▲パン屋の看板

Staff Comment

レベルデザイナー：**髙見一夫**

当初の予定では、正解のハッピーテンダーはふつうのサボテンダーの姿でした。しかし、ニセモノのほうが目立ってしまっていたので、現在のデザインに変更してもらったんです。

▼「ハッピーテンダーチャレンジ」の絵



コレルエリア

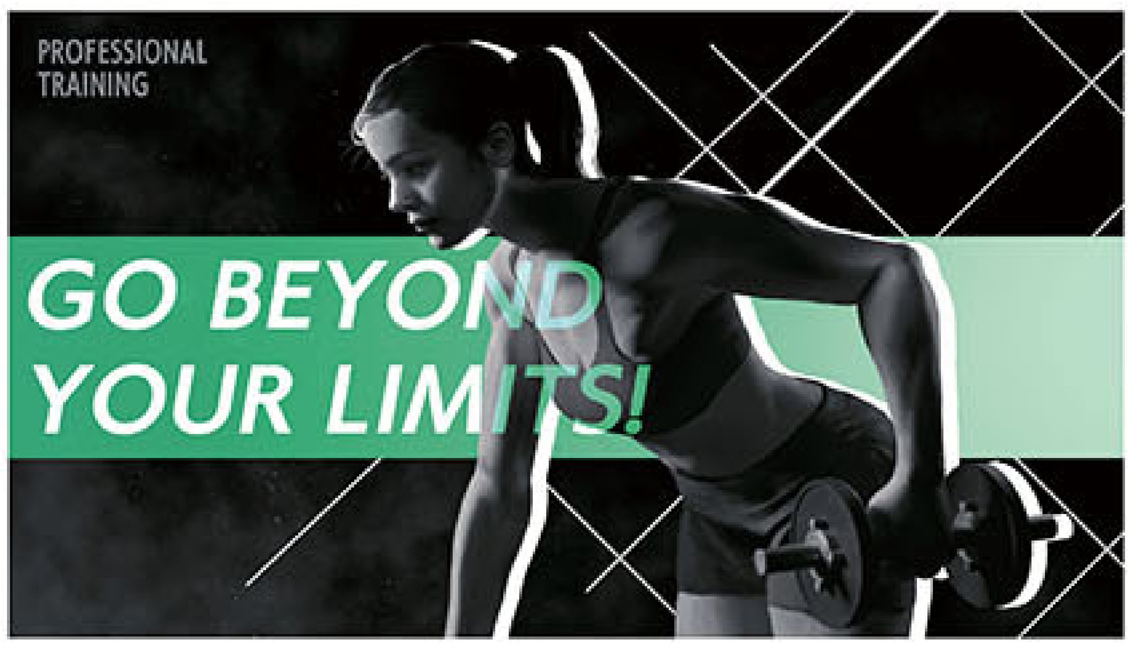


北部

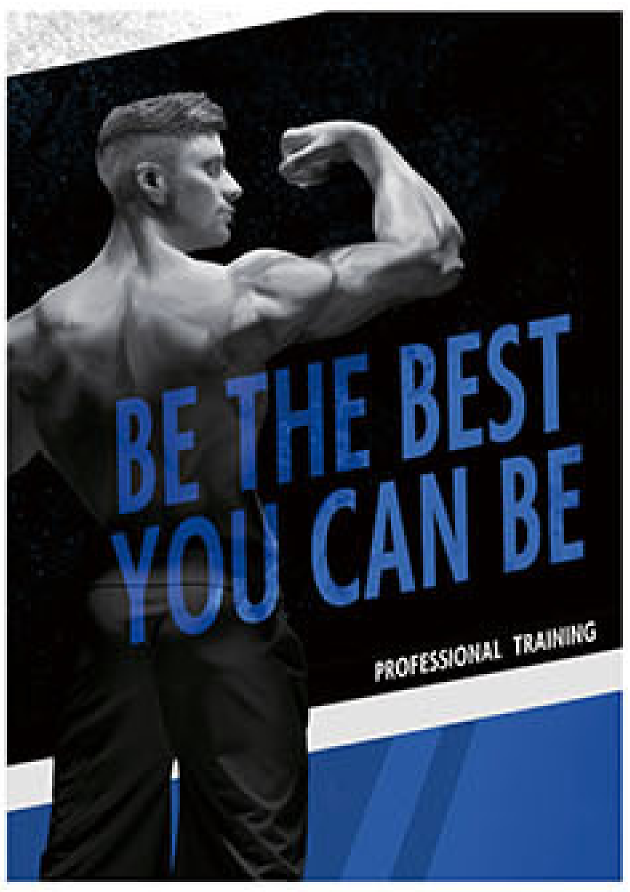


マッスル合宿場

マッスル合宿場のポスター









▲コレル砂漠：コスタ・デル・ソル方面

▼コレル砂漠：ゴンガガエリア方面



▼コレル砂漠：瓦礫





コレル砂漠：流砂の渦

コレル砂漠：川





小型魔晄炉



サボテン岩

砂漠の牢獄



Staff Comment

レベルデザイナー：**島本絵里奈**

砂の巨人は、コレルエリアの調査レポートを進めている最中のかぎられた時期に、特定の場所に行くと出現します。

砂の巨人



コレル山



コンセプトアート

山道



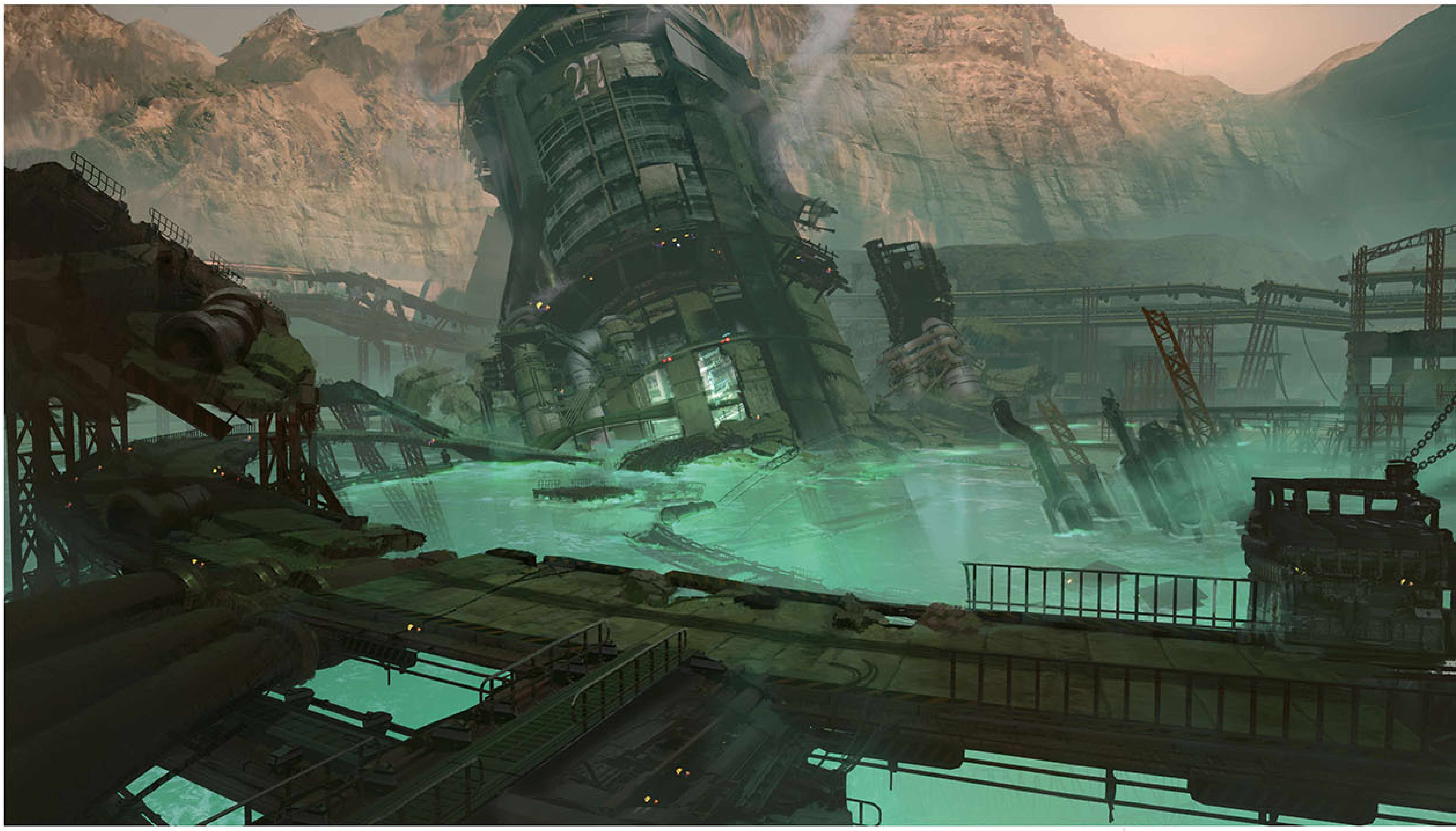
ユフィの指示書き



Staff Comment

レベルデザイナー：**島本絵里奈**

山道は迷いやすいため、正しい進路がわかるように、ところどころにかわいらしい指示書きを入れました。



▲コレル魔晄炉

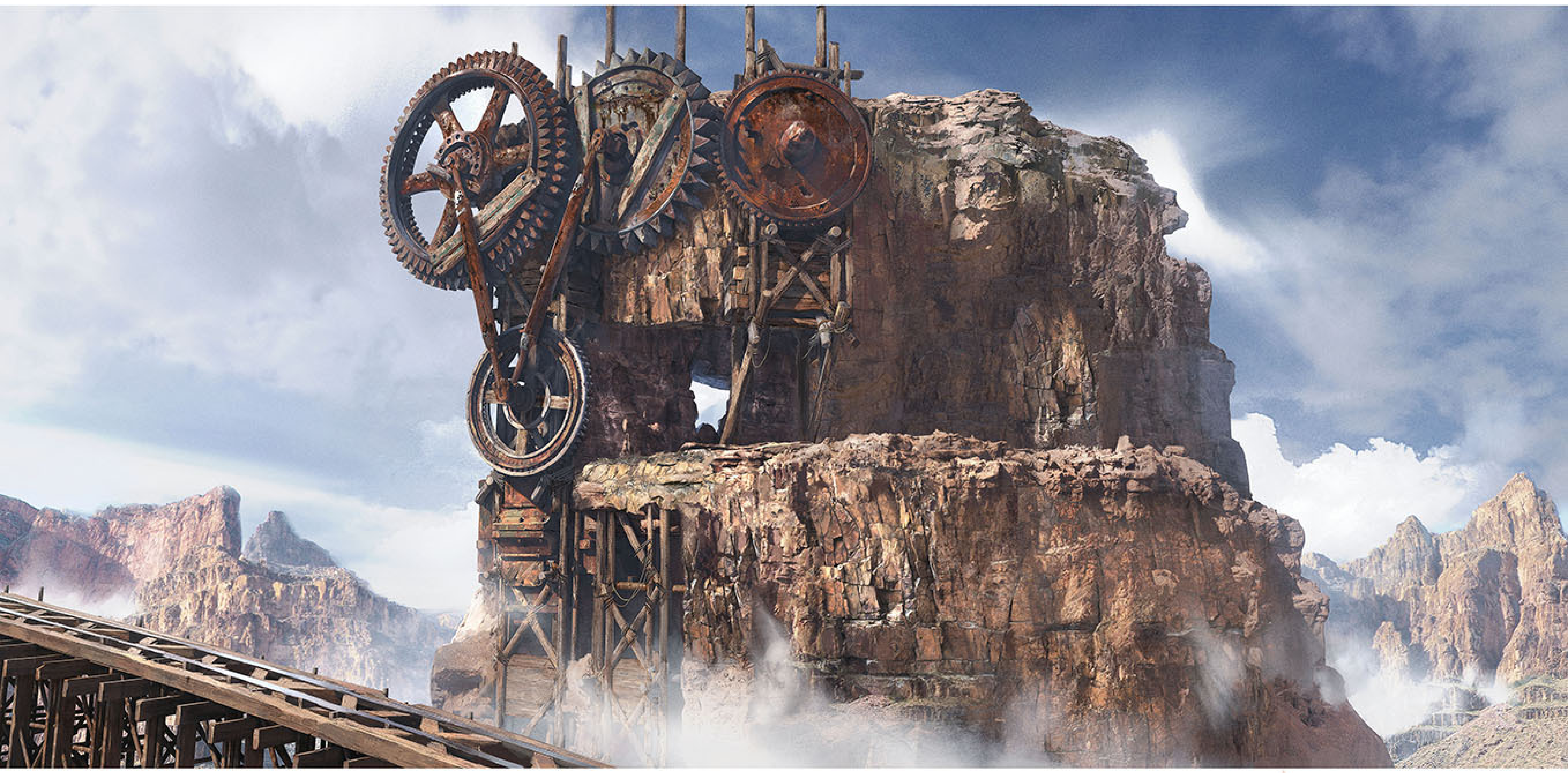
Staff Comment
レベルデザイナー：島本絵里奈

コレル魔晄炉は、オリジナル版とは異なり、過去の爆発で大きく壊れた状態になっています。

▼コレル魔晄炉（崩壊前）



コレル炭坑



巨大歯車

Staff Comment
レベルデザイナー：島本絵里奈

ユフィが水車を動かして電力を復旧させると、山の上にある巨大な歯車もまわりはじめます。



跳ね橋の操作盤

炭坑鉄道の標識



Staff Comment
エンバイロメントアートワーク：佐藤真人

炭坑鉄道にありそうな、背景の要素として使いやすいデザインを考えました。岩山に沿った路線なので、「ガケくずれ注意」の看板も用意しています。



炭坑鉄道①



炭坑鉄道②

コレル南採炭場跡

中央採炭場



北コレル



全景

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク
スーパーバイザー：
菅原瑞士

オリジナル版の村を、より説得力のある設定で再現しようと考えていました。石炭の採掘によって地盤の地形まで変化した場所に作られており、住人の心の内を体現したようなロケーションになっています。

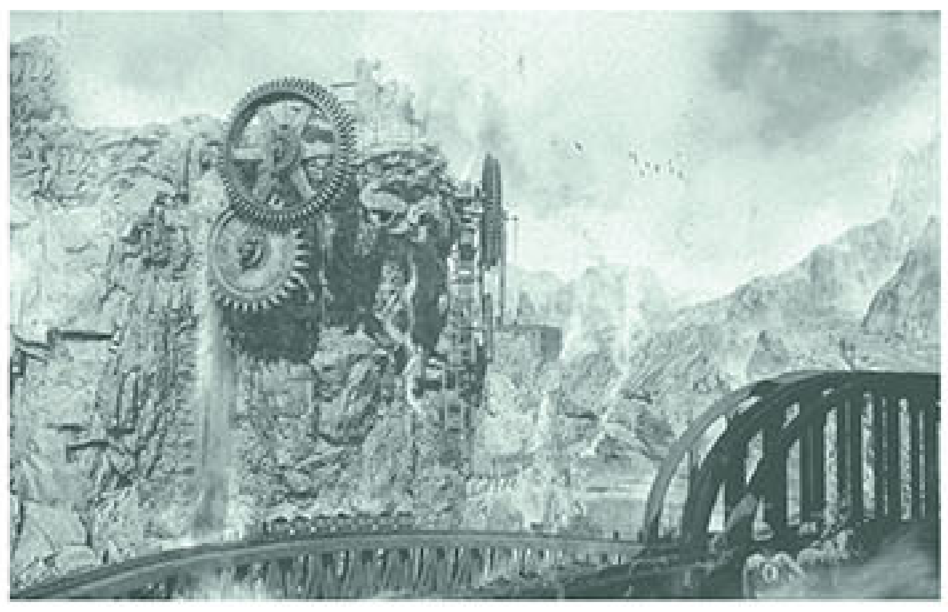


酒場



魔導書店

昔の北コレルの写真





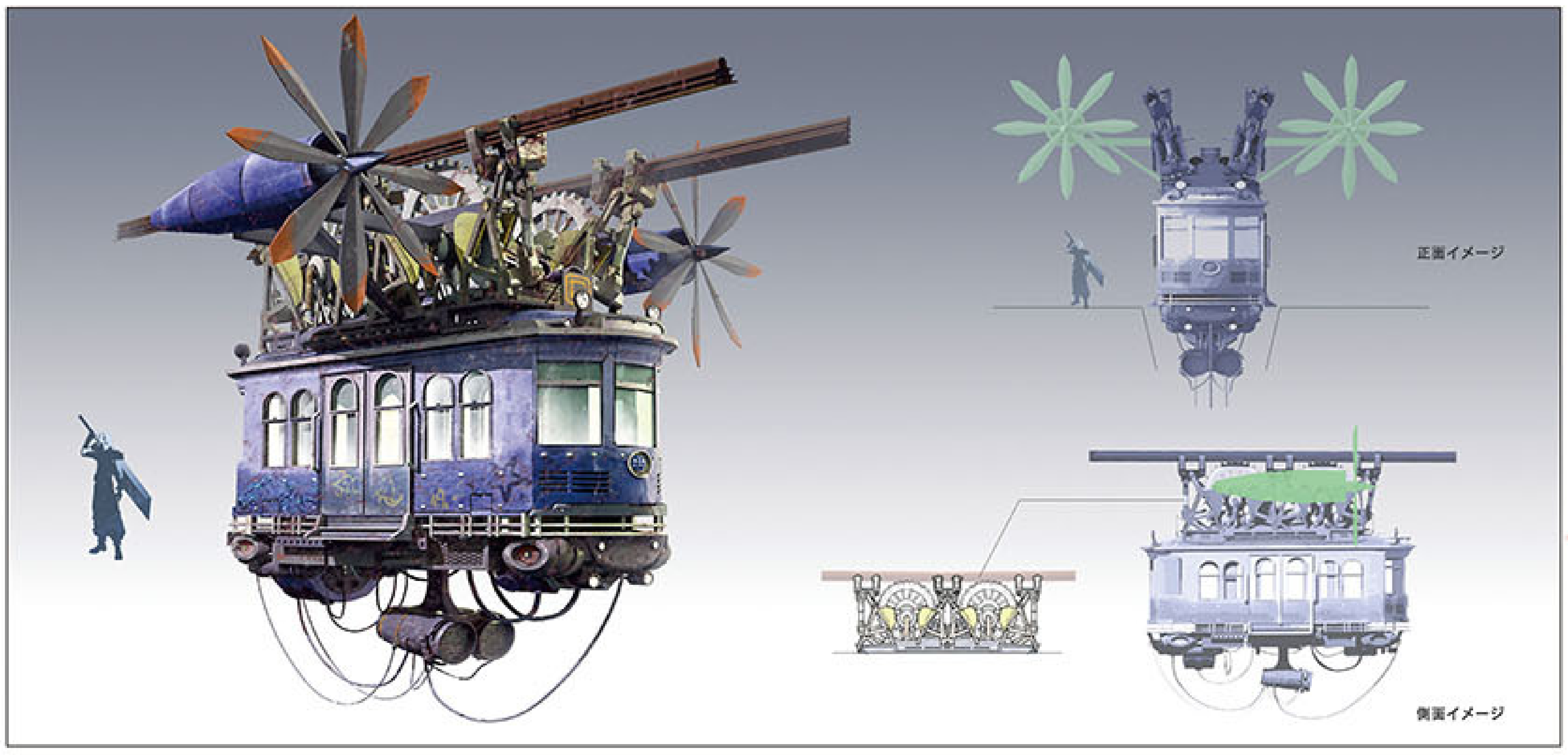
シロン医師への寄せ書き



ロープウェイ乗り場



ケーブルカー

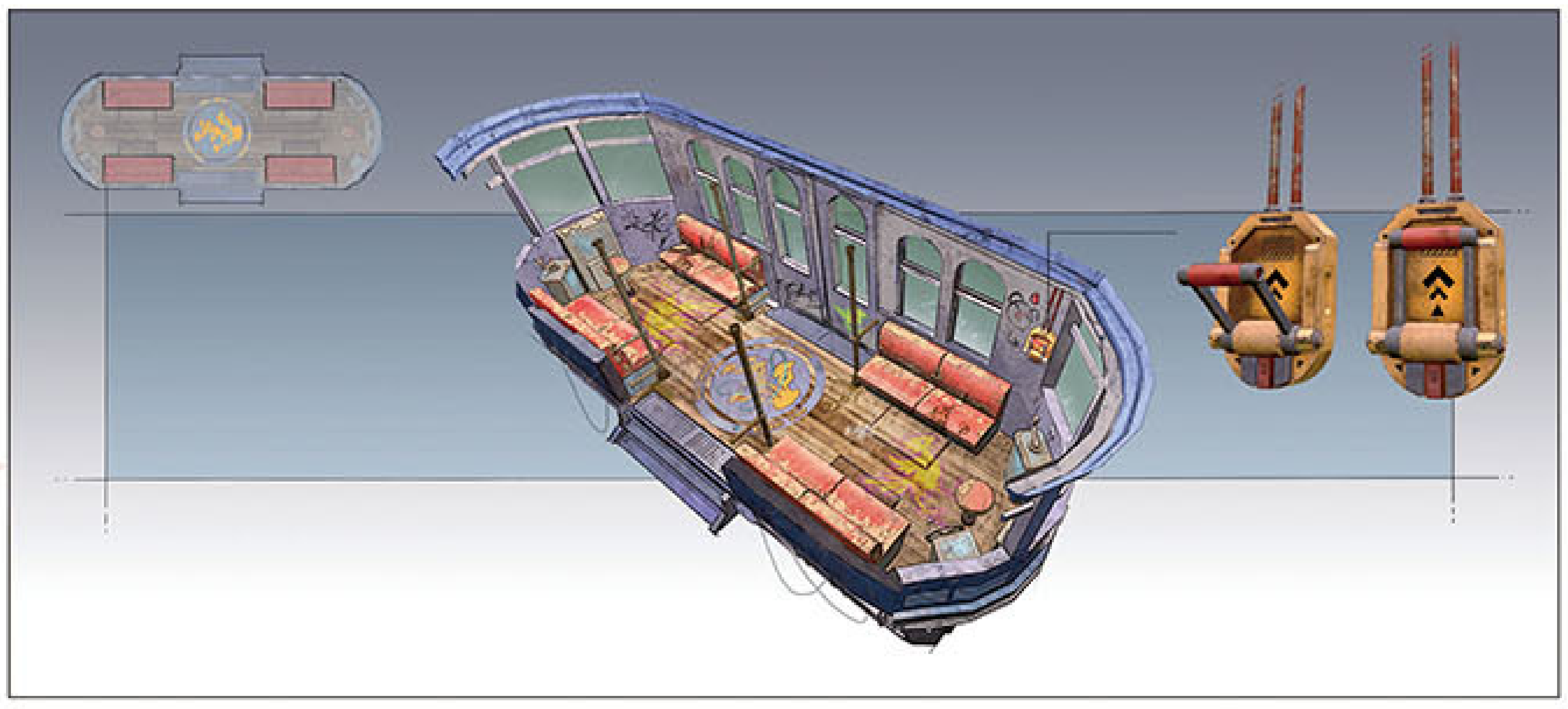


Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：曲 岩

オリジナル版のケーブルカーを参考にして青色を基調としたうえで、多くの部品と動力装置を追加しました。外観は、周囲の環境に合わせて手を加えています。

ケーブルカー内部



Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：曲 岩

ケーブルカーの内部の様子です。床にはゴールドソーサーのロゴがデザインされていますが、乗客スペースはあまり広くありません。

ゴールドソーサー



遠景

Staff Comment

リードエンバイロメントアーティスト：**鍛治由佳**

「『FFVII』のゴールドソーサーが好き！」というかたは多いかと思います。私もそのひとりで、ゴンドラから眺める遠景のイラストを見たときは、「これから夢の楽園に行くんだ！」と、ワクワク感が止まりませんでした。

デブモーグリベンチ



Staff Comment

リードエンバイロメントアーティスト：**鍛治由佳**

このアートからは、洗練された建築デザインのなかに、アミューズメントの空気とリゾート感がうまく融合している印象を受けました。実際のゲーム内では、ワクワクするテーマパークの雰囲気が増すように装飾を加えましたが、土台となる空気感はアートから大きく外れないように注意を払っています。

パークセントラル





チョコボスクエア

Staff Comment

リードエンバイロメントアーティスト：**鍛治由佳**

チョコボスクエアは、大人客が多いと想定されるため全体的にしっとりとした雰囲気になっていますが、子どもがグルグルと走りまわるフロアには転んでも痛くないように厚手のカーペットが敷いてあるなど、幅広い年齢層に配慮されています。大人も子どももハメを外して楽しめる場所としてデザインされていると感じました。







『チョコボレース』の各ゾーン（イメージイラスト）

Staff Comment

リードエンバイロメントアーティスト：**大迫由貴**

『チョコボレース』のコースは、とてもかわいらしいアートを描いてもらったので、そのイメージを広げていく方向で各エリアを制作しています。村エリアでは、滝やトンネルや山も作り、雰囲気を保ちつつ景色の移り変わりを楽しめるようにしました。海中エリアは、暗いライティングのなかで魚や海藻などが光ることでより神秘的になり、遊園地のアトラクションのようなドキドキ感を出せたと思います。気球や飛空艇が浮かぶ空中回廊エリアは、最終的に夕焼け空になってエモさが増しましたね。

Staff Comment

リードエンバイロメントアーティスト：**鍛治由佳**

スピードスクエアは、ミニゲームの世界観に入りこみやすいデザインを心掛けてもらいました。このエリアに足を踏み入れた瞬間からアトラクションがはじまっているような設計になっています。

スピードスクエア





『シューティングコースター』(コンセプトアート)

Staff Comment

リードエンバイロメントアーティスト：鍛治由佳

観客の熱気や高揚感までもが伝わってきそうなアートになりました。天井から降りそそぐライトは、赤と青のふたつのコーナーを意識したものです。

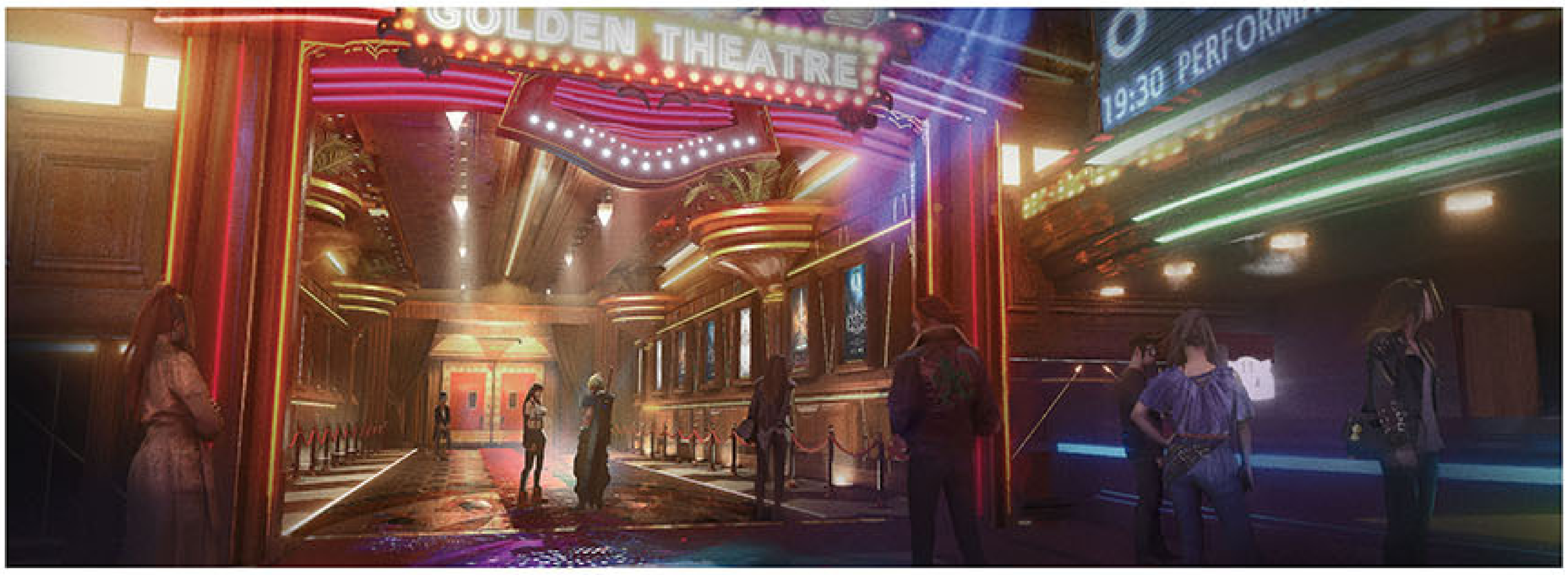
バトルスクエア：マッスルコロシアム



イベントスクエア：チケット売り場



イベントスクエア：
劇場エントランス





イベントスクエア：ゴールド劇場

Staff Comment

リードエンバイロメントアーティスト：**鍛治由佳**

個人的にとても好きな場所のひとつです。はじめて設定画を見たときは、「この豪奢で重厚感の漂う雰囲気を、実際の背景として作り出せるだろうか」と緊張しました。さまざまなかたの協力もあり、ゲーム中でも特別なひとときが味わえるリッチな空間に仕上がったと思います。

Staff Comment

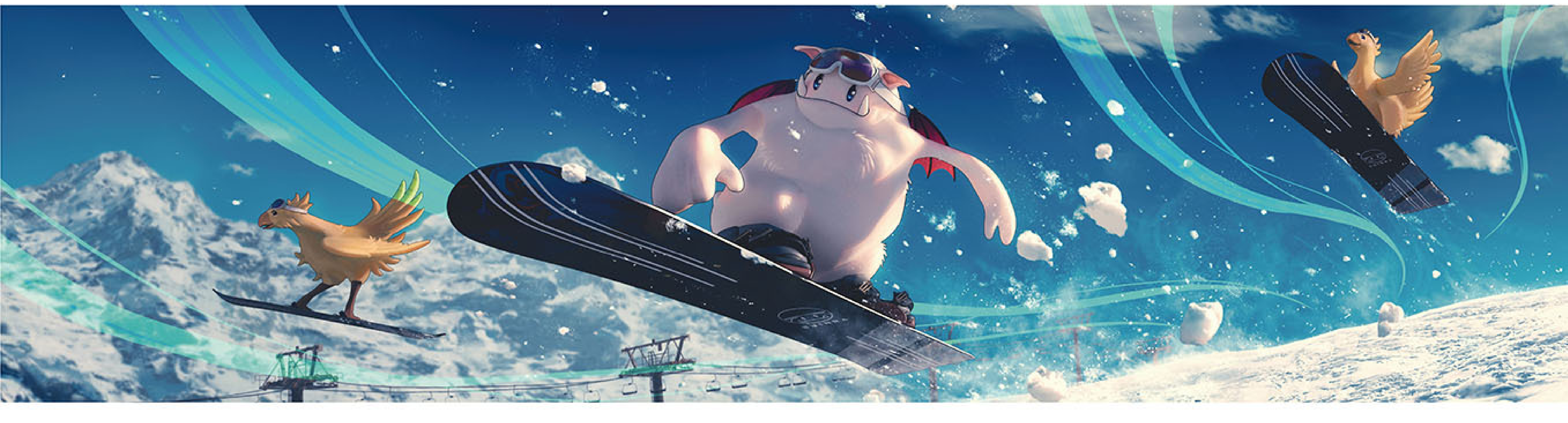
リードエンバイロメントアーティスト：**鍛治由佳**

アミューズメントパークを意識してデザインしてもらいました。薄暗い室内にサイケデリックな光があふれていて、個人的に空気感が大好きなエリアです。



ワンダースクエア

ワンダースクエア：新ゲーム告知ボード





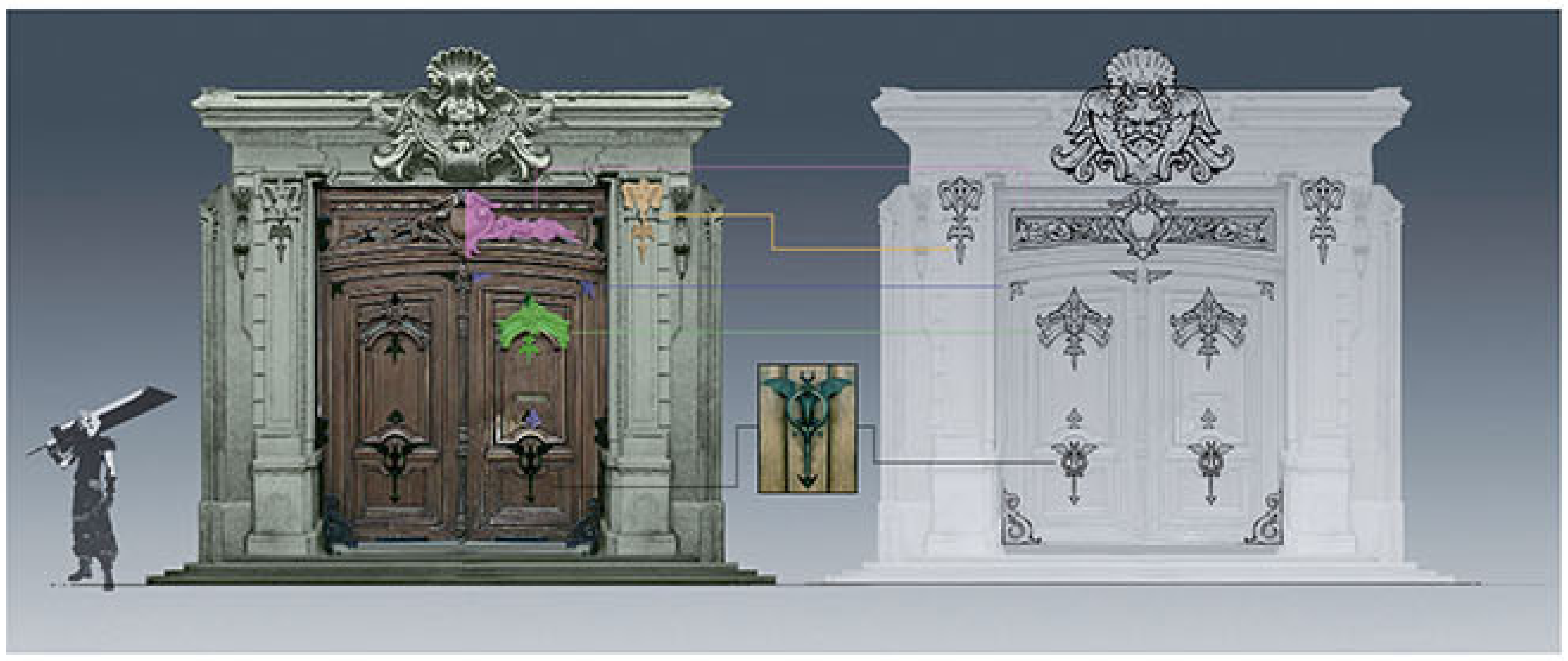
ゴーストスクエア

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**曲 岩**

ホーンテッドホテルの外観は、神秘的な雰囲気に満ちています。全体的に薄暗いので、周囲の状況を認識しやすくすることに注力しました。

ホーンテッドホテル：扉



ホーンテッドホテル：ロビー



Staff Comment

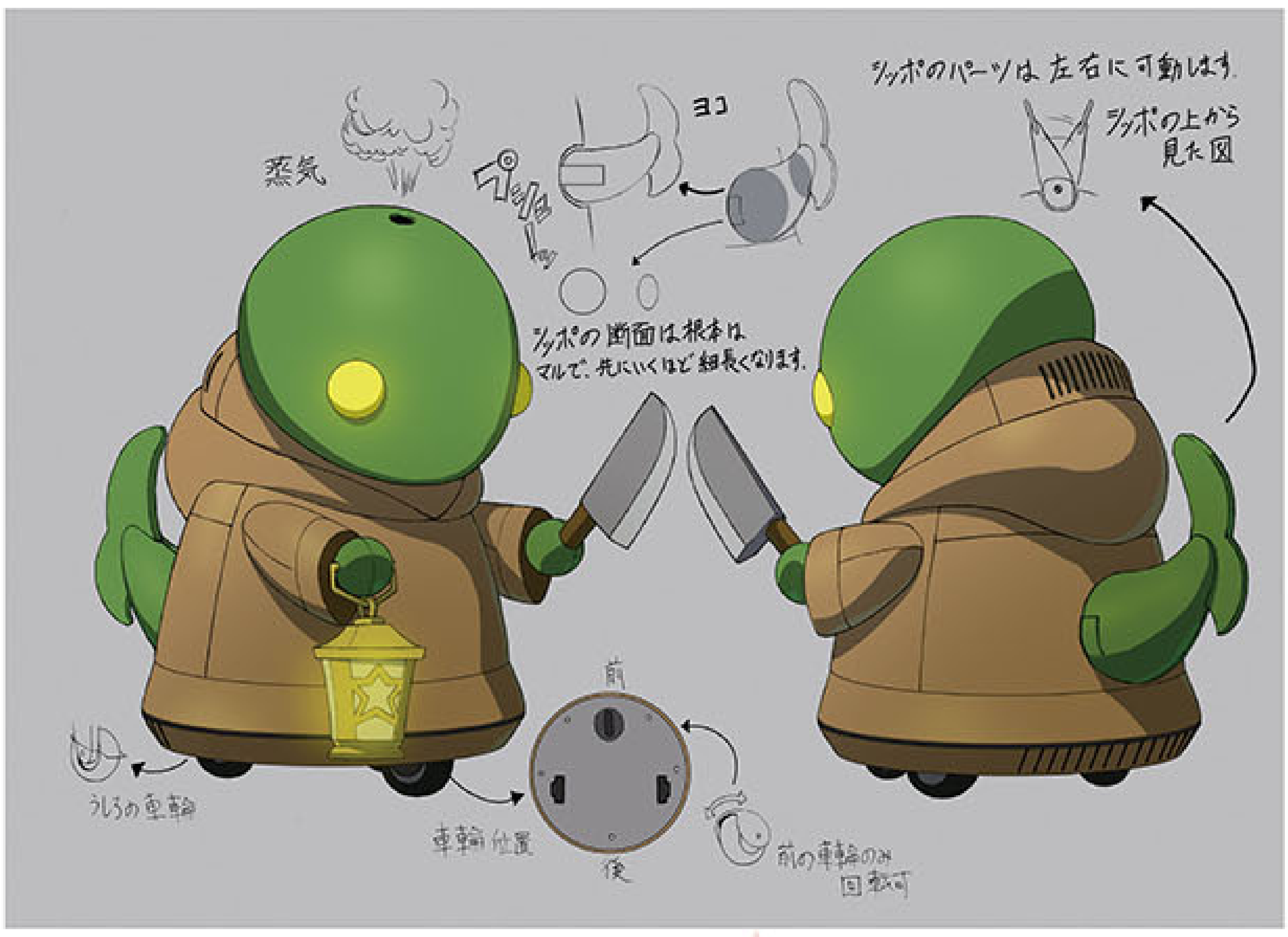
エンバイロメントアートワーク：**曲 岩**

ホテルのロビーは、オリジナル版よりも広くしたうえで階段などを再設計し、より豪華な感じに演出しています。

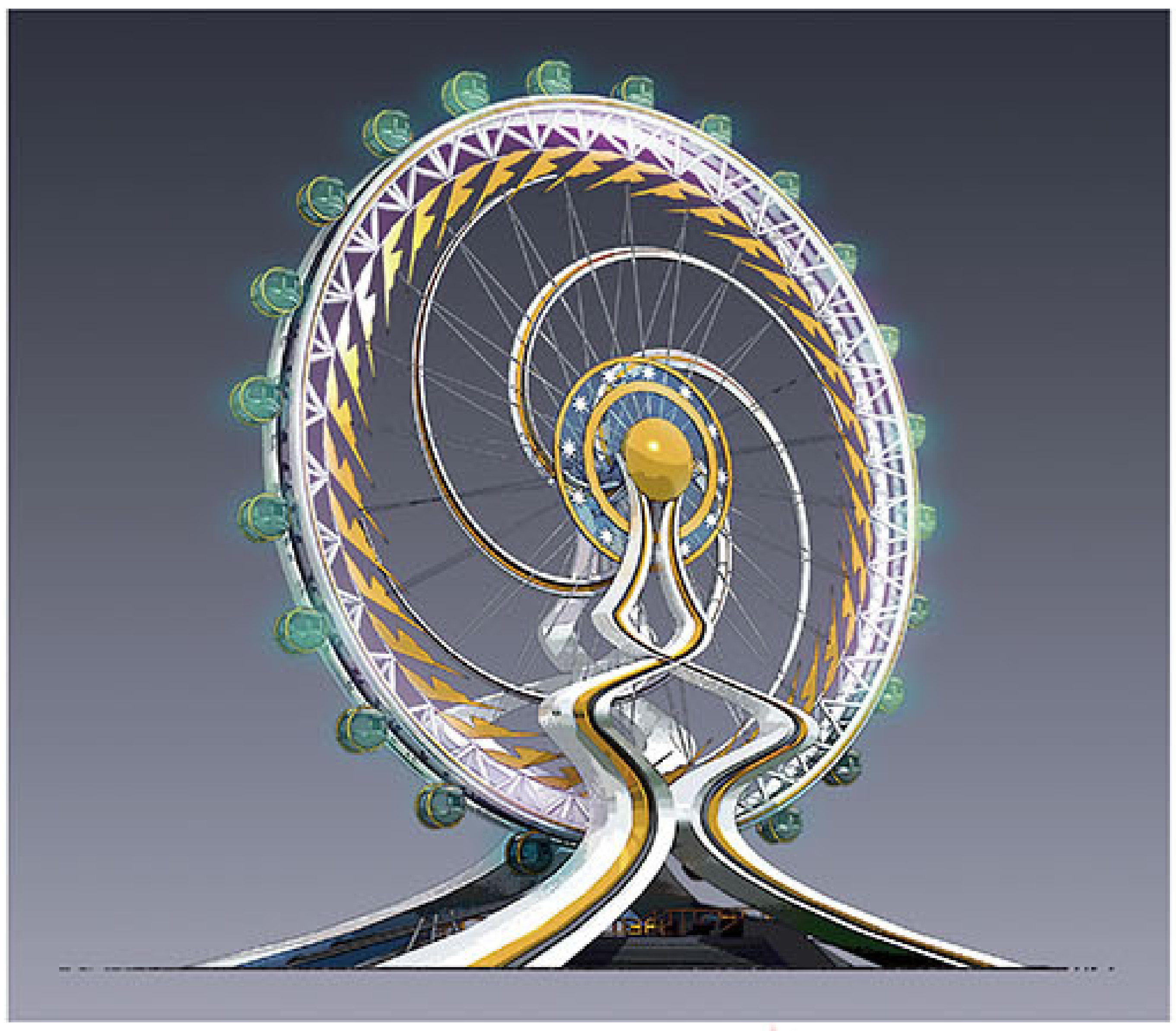
ホーンテッドホテル：トンベリルーム



トンベリロボ



スカイホイールスクエア：ゴンドラ



Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

トンベリ型ということだったので、ゴールドソーサーの雰囲気に合わせてデフォルメする方向性で検討しました。ぜひ商品化してほしいです！

レベルデザイナー：**日置友梨**

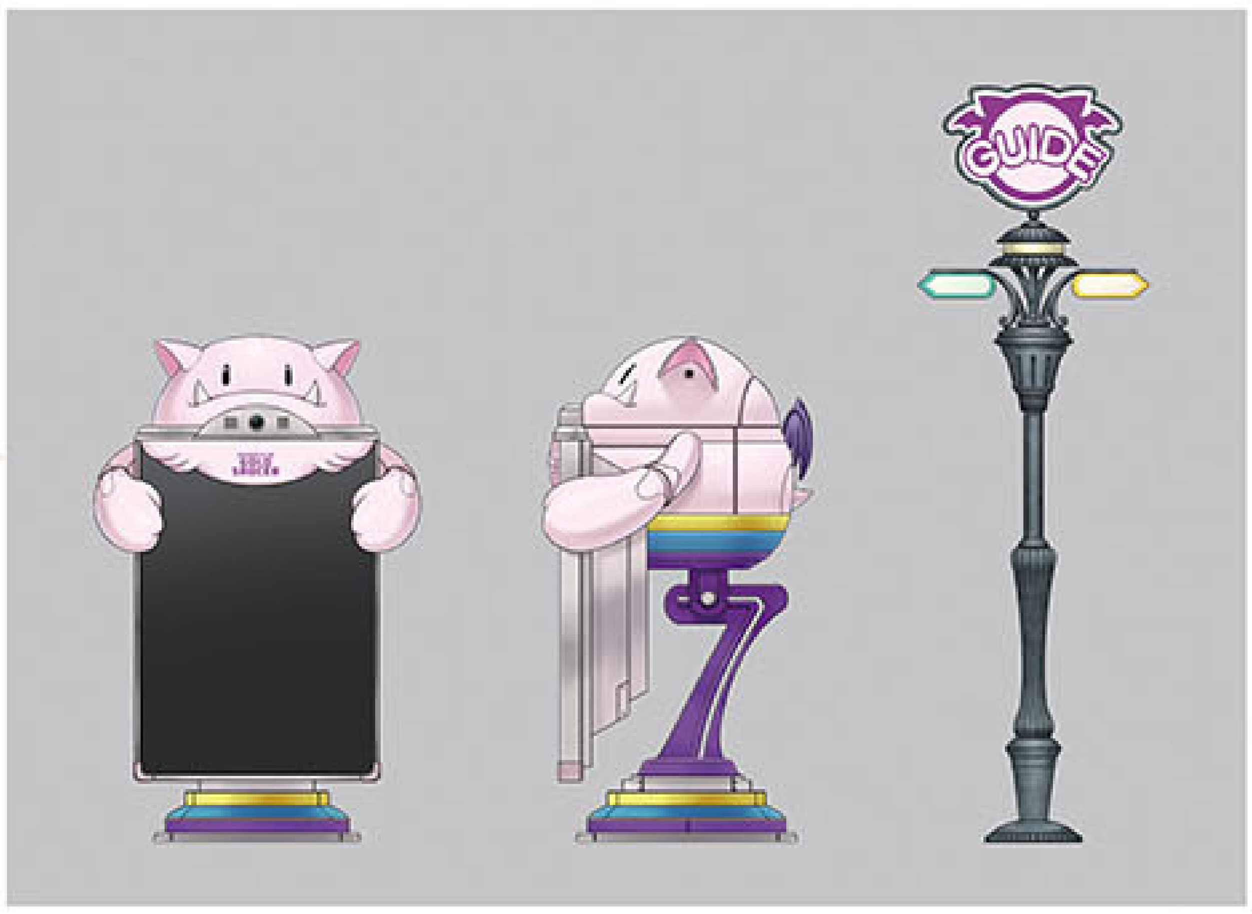
エネミーの3Dモデルを流用する案もありましたが、あれよあれよという間に専用アートができて、かわいいロボット型に。充電ドックにもどる姿が、けなげで愛らしいです。冬の乾燥も、きっと念入りに撃退してくれるはず。

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**曲 岩**

チョコボの羽根とフェニックスの要素を取り入れてみました。流線型のデザインには、鳥が舞うイメージをこめています。

Gモーグリ



Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

横から見たときに「7」の形が見えるのが、おしゃれですよね！

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**曲 岩**

ゴールドソーサーのロゴは、原作での建物の形状を参考にしてデザインしました。チョコボスクエアのロゴも、オリジナル版の背景で使われていたフォントをモチーフにしています。スピードスクエアは、シューティングゲームの要素をロゴの形状に落としこみ、スピード感が伝わるフォントを意識しました。ゴールド劇場のロゴは、劇場の舞台と装飾の華麗さがベースになっています。

各種ロゴ



アンダーソーサー

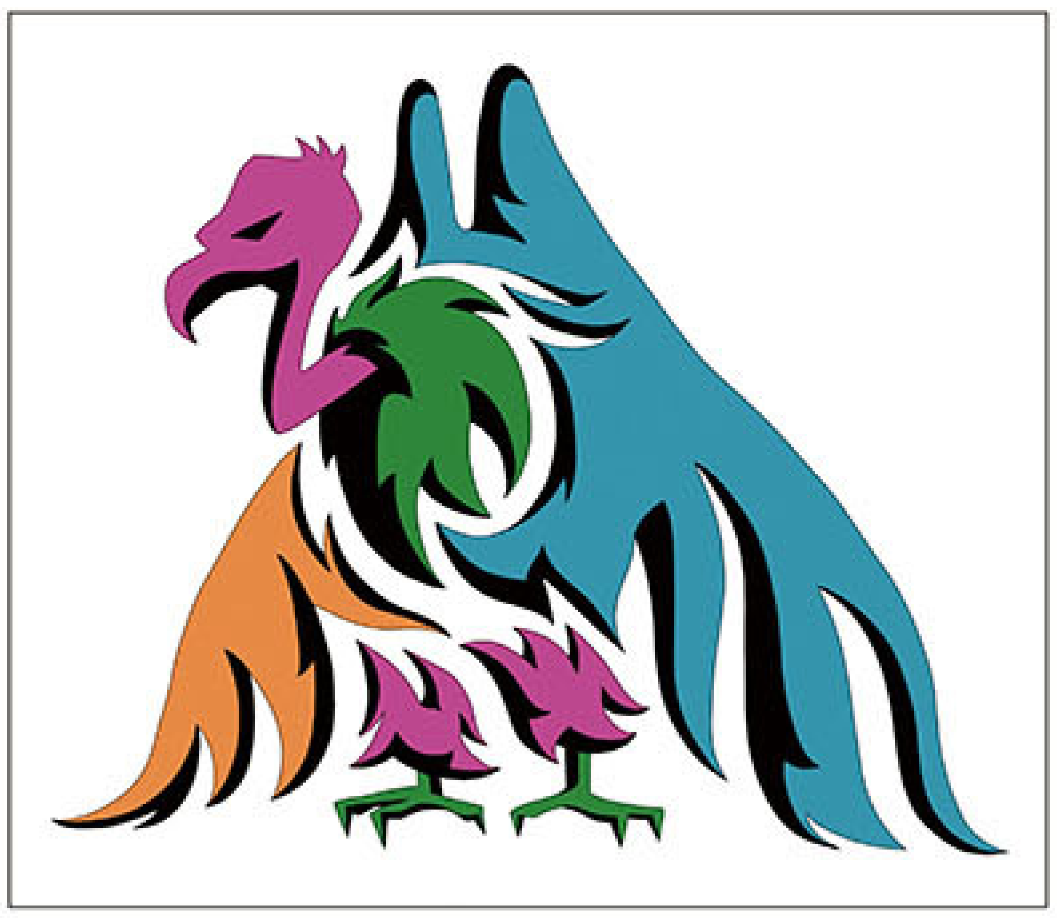
コンセプトアート



ロンリーパレス



グリードのシンボルマーク





忠犬スタンプの落書き

Staff Comment

レベルデザイナー：**垣下弘毅**

これらの忠犬スタンプの絵は、アンダーソーサーのとある場所にペイントされているので、くまなく探してみてください。



▲グラフィティ

Staff Comment

エンバイロメントアートワークスーパーバイザー：**菅原瑞士**

グラフィティの制作では、前作につづいて今作でも、文言のアイデア出しでローカライズ部に協力してもらいました。アンダーソーサーらしい危険な香りがする言葉とデザインですね。

▼『デザートラッシュ』の看板



Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**曲 岩**

『デザートラッシュ』は箱を切っていくミニゲームなので、その要素を看板のデザインにも取り入れて、直感的に伝わるようにしました。

Staff Comment

エンバイロメントアートワークスーパーバイザー：**菅原瑞士**

とにかくとがっていて、さわるとケガをしそうなデザイン。こんな場所には立ちたくありませんね。

▼『ビーストバトルグラウンド』のロゴ





◀「孤独のアウトロー」のポスターとプラカード

ゴンガガエリア



全景



密林



巨大キノコ



魔晄炉周辺



水辺

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**曲 岩**

廃墟となった雰囲気が感じられるように、実際に廃棄された飛行場の画像を参考にしました。

ゴンガガ空港



ゴンガガ村



全景

Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：
ルコー アレクサンドル

オリジナル版では、ゴンガガはジャングルという設定でした。しかし、今後登場するミディールと差別化するために、全体の雰囲気は維持しつつ、森林のタイプを変更しています。



アオイの丘



民家

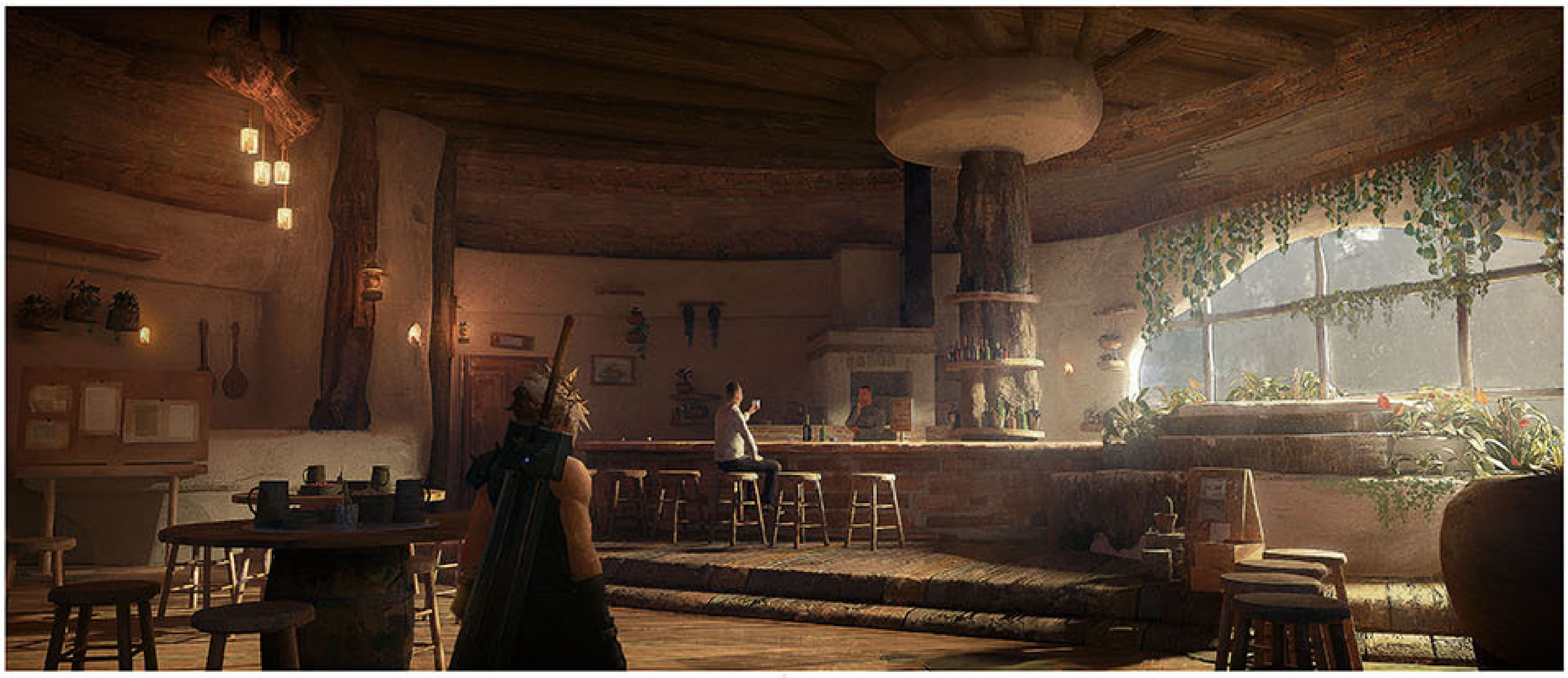


▲シスネの家



◀フェア夫妻の家

▼健康酒場 ゴンガガサルーン



Staff Comment

リードレベルデザイナー：澤田 唯

ゴンガガの酒場で健康ドリンク「ジャングリーン」を飲むときには、専用のマグが使われています。当初は、液体表現のコストがかからないように、中身が見えないフタ付きのマグにする予定でしたが、「飲み物が見えたほうがいい！」との要望を受けてフタが外されました。クラウドが飲むときも、中身の液体は傾いたりしないのですが、きっとジャングリーンはすさまじい粘度の飲み物なんでしょうね。

ゴンガガ魔晄炉



全景



資材搬入口

Staff Comment

リードレベルデザイナー：澤田 唯

資材搬入口をはじめ、このロケーションでは複数の神羅ヘリが登場しますが、パイロットの操縦スキルが神業の域に達していることにお気づきでしょうか？　障害物スレスレの着陸、建物に肉薄しながらの銃撃など、よく観察するとすさまじい操縦精度なのがわかります。きっとこれも、日ごろの訓練のたまものなのでしょう……。

Staff Comment

リードレベルデザイナー：澤田 唯

ゴンガガ魔晄炉の炉心は、「クラウド一行とティファ一行を分断しつつ、クレーンを止めに行ったティファがエアリスたちと分かれ、クレーンからティファが落下した先には魔晄だまりがあって……」というように、シナリオの展開による構造の制限がガチガチで、ステージ構成を考えるのはパズルを組み立てていく感覚でした。最終的には、「炉心を二層構造にして、ティファをジップラインで上から進入させる」というアイデアをベースに、完成版の形でまとめています。



炉心 ライトブリッジ



Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**曲 岩**

爆発事故のあとの、炉心全体の惨状を表現しました。周囲に生い茂っている植物は、魔晄の影響を受けて変質しています。

▲魔晄だまり

Staff Comment

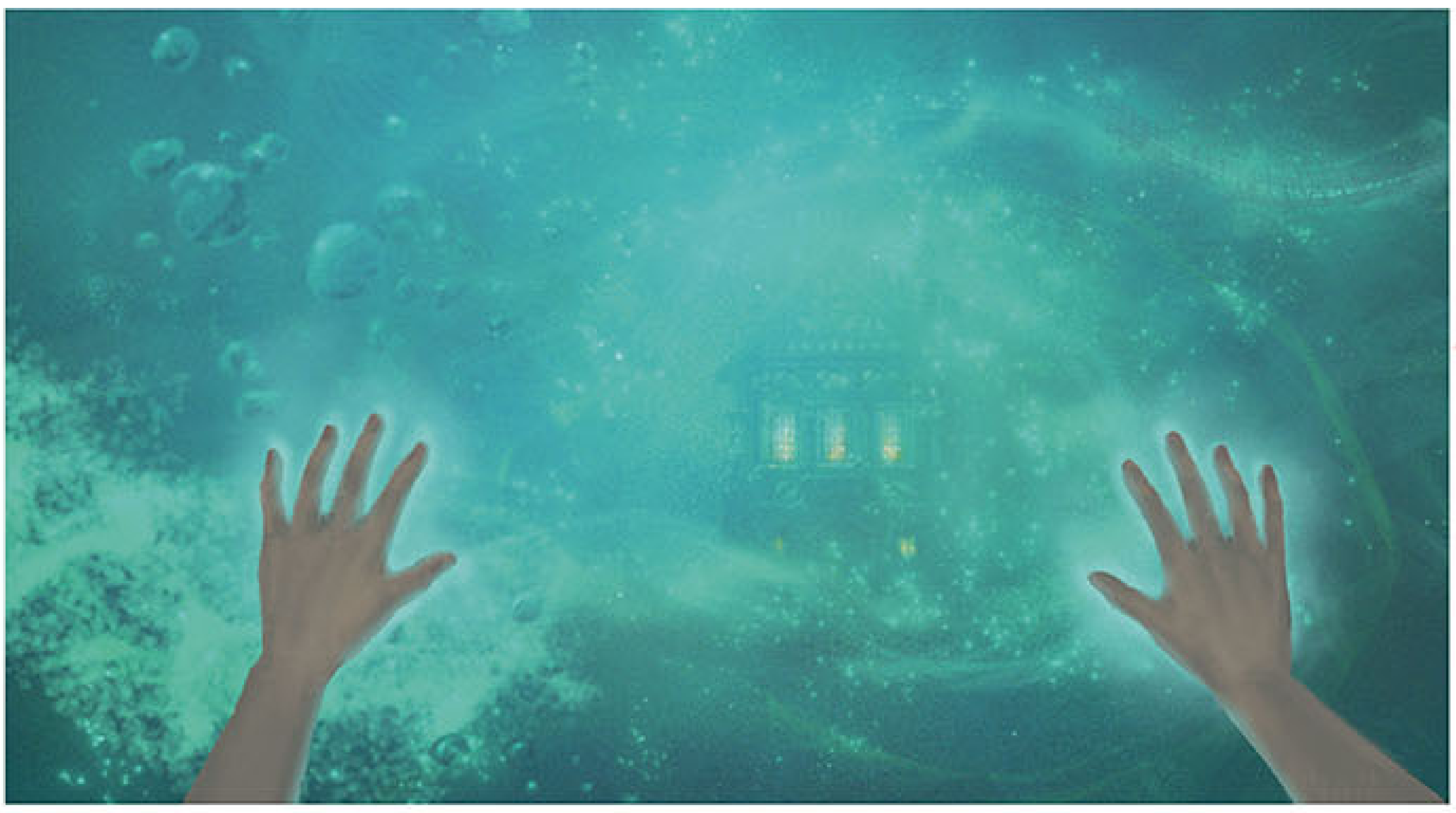
エンバイロメントアートワークスーパーバイザー：**菅原瑞士**

悠然と泳ぐウェポンの姿と宇宙のイメージが頭のなかで重なり、星雲のような水中世界のアイデアが生まれました。

▼ライフストリームのなかのウェポン



▼ティファが落ちたライフストリーム



Staff Comment

エンバイロメントアートワークスーパーバイザー：**菅原瑞士**

ティファがウェポンのお腹のなかから見た、外の風景のイメージです。お腹の内側は、どんな手触りがするんでしょうね。

リードレベルデザイナー：**澤田 唯**

このライフストリーム空間には、ティファの記憶にあるニブルヘイムの思い出の場所が登場しますが、じつはニブルヘイム以外のロケーションも漂っているんです。ティファのどんな思い出の場所が見られるのか、ぜひゲーム内で探してみてください。

▼ライフストリームのなかのフィーラーの群れ



Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**曲 岩**

このコンセプトアートを描くさいには、精神世界が回転している感覚を表現しようと考えていました。渦を巻くようにさまざまな思い出を通過して、最初の記憶にもどっていくイメージです。

コスモエリア



コスモ空港の看板①

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**曲 岩**

現地に伝わる模様を取り入れた、ここが神聖な場所であることを伝える看板です。岩石と縄を用いたデザインを採用し、認識のしやすさだけでなく周囲との調和も意識しました。

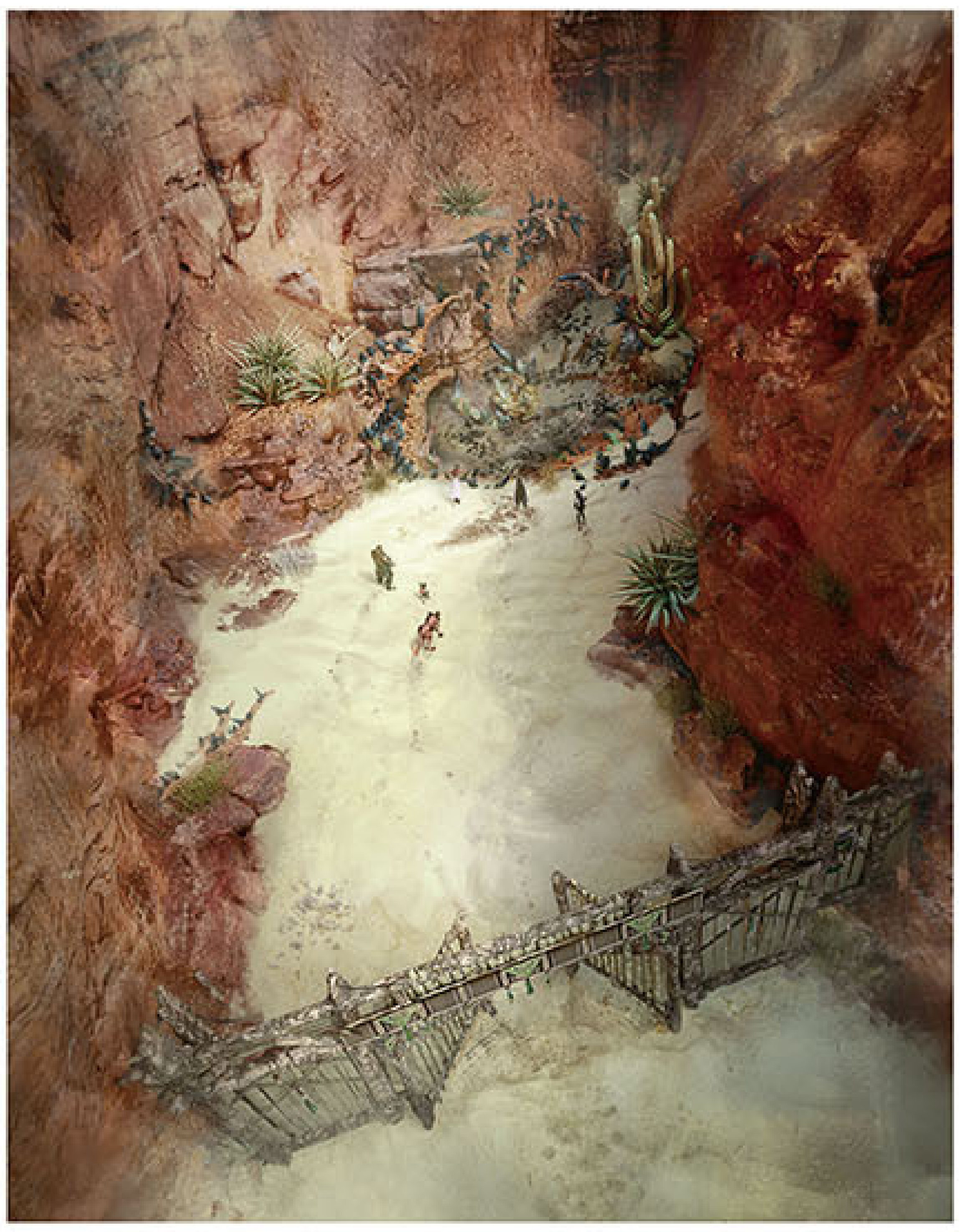


コスモ空港の看板②

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**曲 岩**

手作りの看板であることを表現するため、全体的にシンプルなデザインにして、模様もあえて手書きっぽくしています。



ライフスポット観測所



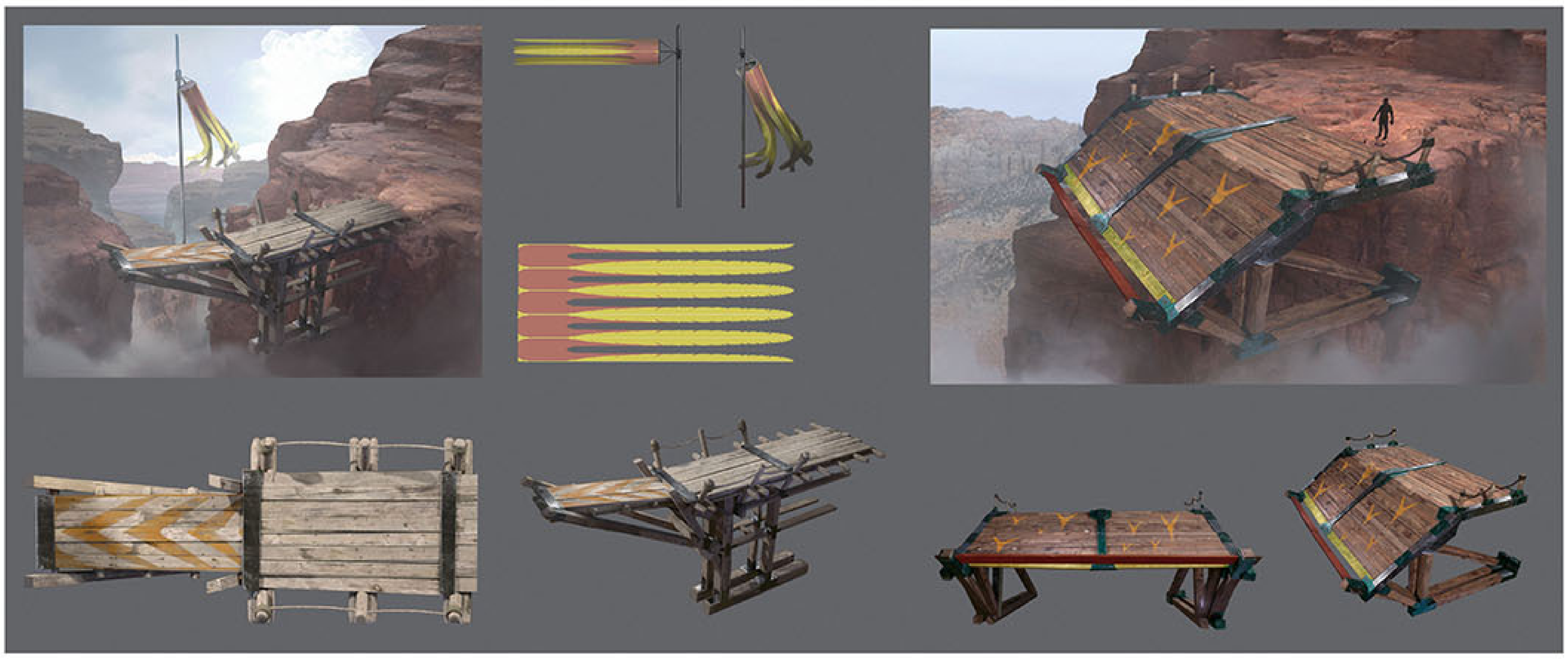
ライフスポット観測所：結晶

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**曲 岩**

枯れたライフスポットの黒くなった部分は、生命力が失われたことを表しています。

チョコボ滑空場





星の泉

Staff Comment

エンバイロメントアートワークスーパーバイザー：
菅原瑞士

『ガンビットギアーズ』への入口ということで、ライフストリームとの交信をイメージしました。柱の形がらせん状なのも、ライフストリームにちなんでいます。



『ガンビットギアーズ』
（コンセプトアート）

コスモキャニオン



外観

Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：**ルコー アレクサンドル**

コスモキャニオンは、ほかのロケーションよりもたくさん試行錯誤してデザインの方向性を決めました。民家などの建物は、ネイティブアメリカンの文化を参考にして、木材やロープ、布などの自然素材を使った独自の様式を作り、峡谷のガケと調和させています。

全景



門



コスモキャンドル





宿屋 シルドラ・イン

建物



コスモ天文台





コスモ天文台内部

幼少期のナナキと家族の写真







Staff Comment

モンスターデザイン&キャラクターアートワーク：
籔本裕子

幼少期のナナキは3Dモデルが作られていなかったので、これらの写真は子ネコのモデルをベースにして制作したのですが、体格がかなりちがったため結局ほぼ全体を描き直しました。ちなみに左の写真では、ナナキのうしろにセトがそっと立っていて、足だけが映っています。

ギ族の洞窟

儀の祭壇



儀の祭壇の扉



Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：
曲 岩

台座に石像を置くと対応する彫像が光を放ち、4つの彫像すべてを光らせると扉が開くギミックになっています。

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：
曲 岩

洞窟の奥深くでは、岩石が異様な形になっています。これは、特殊な力の影響を受けて、形状が変化しているからなんです。

洞窟内部





哀の門

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：曲 岩

オリジナル版の壁面にあった巨大な顔のオマージュとして、遠くの岩石が顔っぽく見えるようにしています。

議の円卓





戦士の壁

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：曲 岩

戦士の壁の初期コンセプトアートです。かつての戦闘の痕跡として、遺骸や武器が周囲の至るところに落ちていたり、岩石の一部も遺骸に侵食されて変化していたりと、悲惨な光景が広がっています。

Staff Comment

キャラクターアーティスト：トゥリオ・アルメイダ

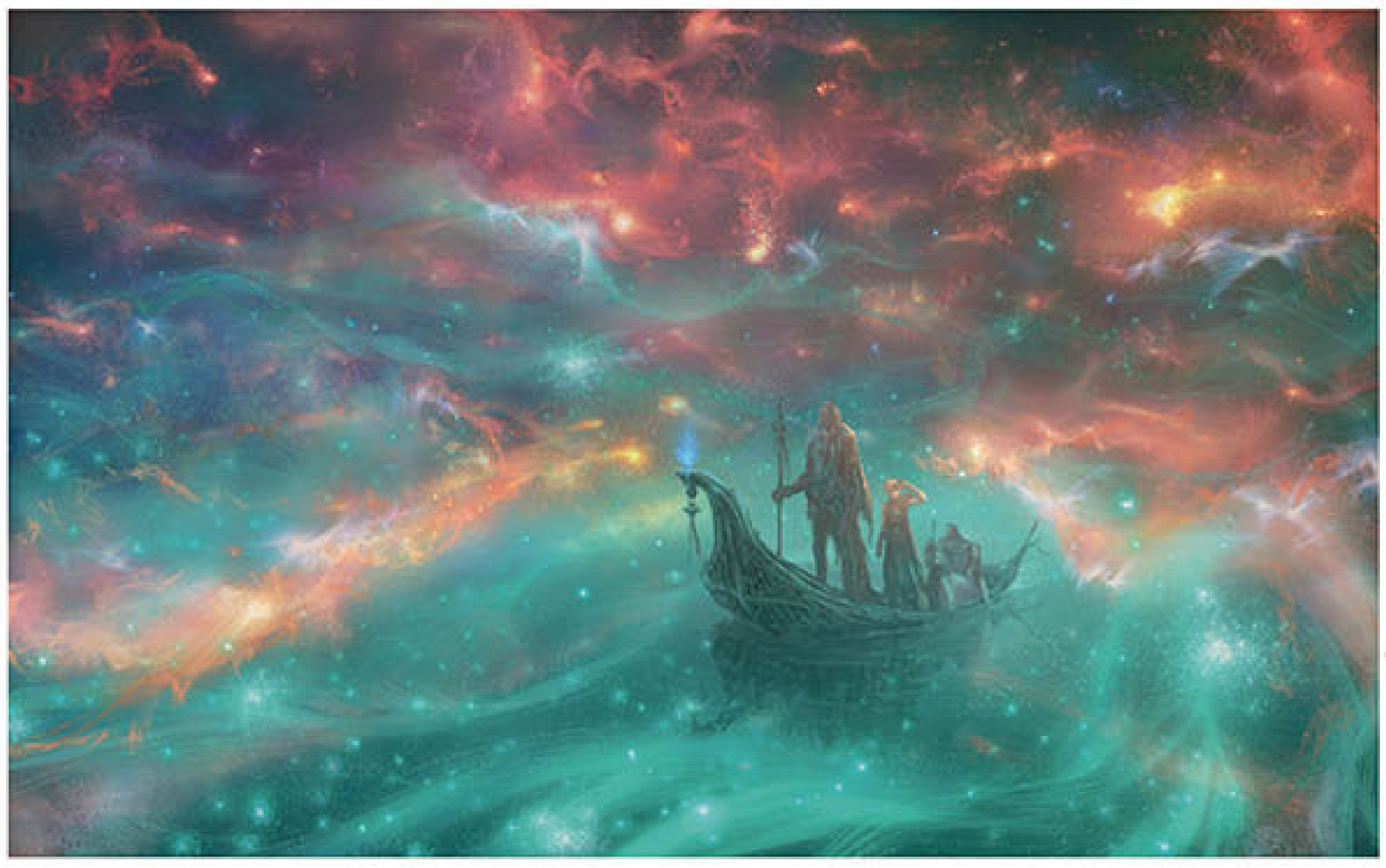
セトは表情が重要なキャラクターなので、いろいろな動物の参考画像を見ながら3Dモデルを作りました。毛並みの表現には悩みましたが、石化した毛のパターンをいくつか用意したうえで、部位ごとにサイズと形が格好よくなるまで調整しています。最終的に、存在感のある造形になったのではないでしょうか。

石化したセト





流亡の入江

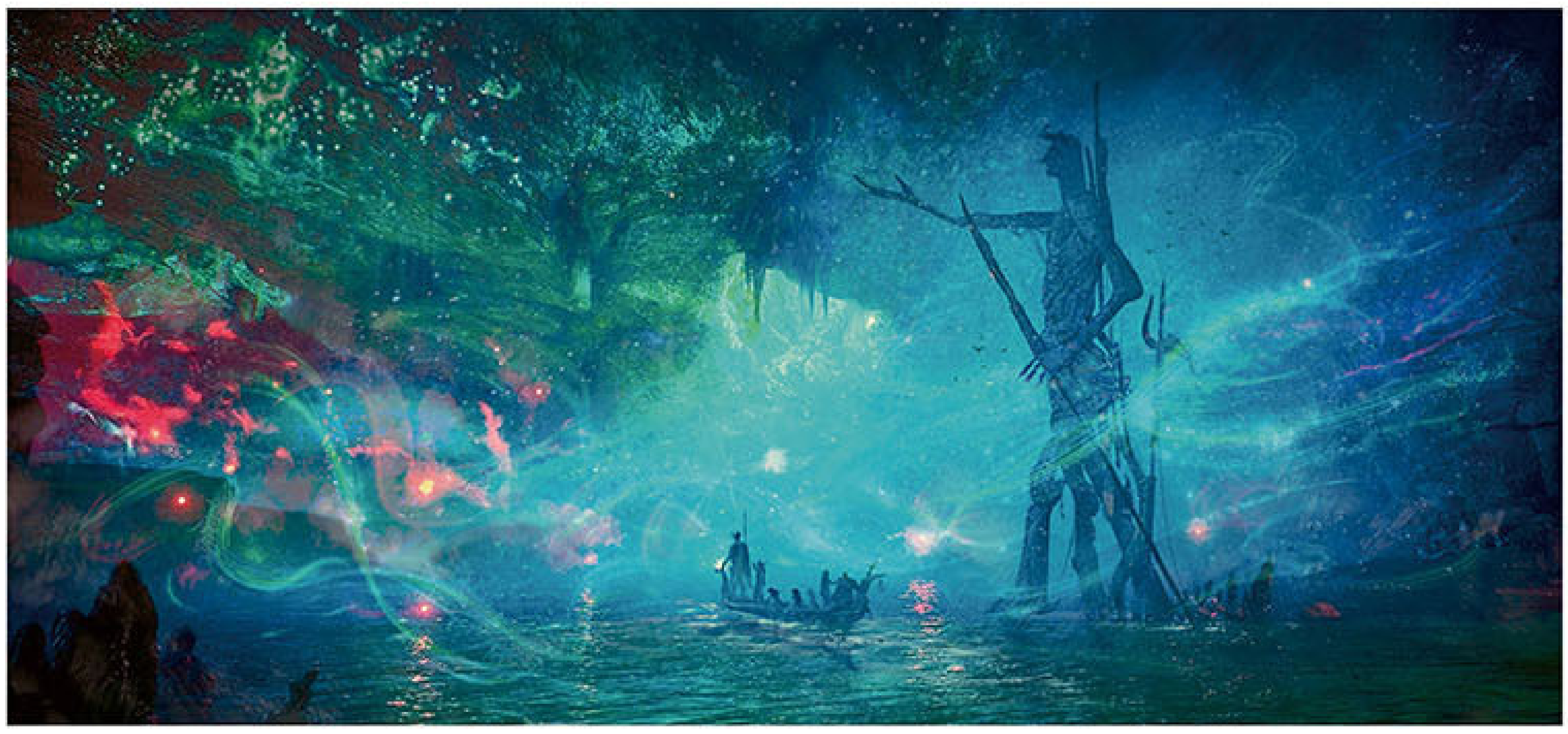


湖①

Staff Comment
エンバイロメントアートワークスーパーバイザー：菅原瑞士

星に帰れないギ族の魂とライフストリームのせめぎ合いを描いたアートです。抽象的な表現によって、あの世と現実の狭間の世界をイメージしました。

湖②



ギ族の里

コンセプトアート



Staff Comment
エンバイロメントアートワーク：曲 岩

地底にあるギ族の里の初期コンセプトアートです。周囲には濃い霧が漂い、空中に浮かぶかつての戦士たちの魂が鬼火っぽく見えるようにしています。



コンセプトアート（全景）

夏いの道



Staff Comment
エンバイロメントアートワーク
スーパーバイザー：
菅原瑞士

オリジナル版にはないロケーションだったので、ディレクターに「早めにイメージアートを確認したい」と言われて急いで制作したものです。不気味さと畏怖感を強調しており、ロック好きのスタッフにウケていました。

Staff Comment
エンバイロメントアートワーク：**曲 岩**

里にある巨大な像は、戦死したギ族の戦士の遺骸を使って作られています。

ギ族の巨像





建物

Staff Comment
エンバイロメントアートワーク：曲 岩
神秘的な力を受けて形がゆがんでしまった、かがり火の灯籠です。ねじれた木の根には、さまざまな仮面が掛けられています。



灯籠

Staff Comment
エンバイロメントアートワーク：曲 岩
祭壇のうしろには巨大な石像が立っていて、見る者にとてつもない圧迫感を与えています。



宝珠の祭壇

宝珠の祭壇（初期コンセプト）



Staff Comment
エンバイロメントアートワーク：曲 岩
祭壇の石は、戦死したギ族の戦士の遺骸と融合していて、とても奇妙な形状になっています。

ニブルエリア



▲コンセプトアート

▼チョコボ御殿



▼チョコボ御殿：プール底の絵画



➤チョコボ御殿：扉



Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：曲 岩

チョコボ仙人の家の門には、チョコボの金属装飾が施されています。

ニブルヘイム



ティファの家1階

Staff Comment

リードレベルデザイナー：**大地雅俊**

このアートが描かれたあと、「ネコを飼っているはずなのにネコグッズがない！」というネコ好きディレクターからの指摘があり、実際のゲーム中ではエサ箱などが追加されています。

リードエンバイロメントアーティスト：**大森千佳**

キャットタワーも、「ネコ要素をわかりやすくしたい」とのディレクターの要望を踏まえて、あとから加えた要素です。

Staff Comment

リードエンバイロメントアーティスト：**大森千佳**

観光本「あなたと行きたいミッドガル」や、ベッドの横に置かれたラジオなどで、子ども時代のティファの心情を描写しています。田舎の村のなかでも、かわいらしくて温かさを感じる空間にしました。ちなみに、前作のセブンスヘブンと同様に、イースターエッグ（ちょっとした隠し要素）を忍ばせています。ドルフィンブロウのポーズをとる『FFVIII』のゼルのポスターや、棚の上に置かれた神羅兵（誰？）のフィギュアなどがそうですね。

ティファの家2階（ティファの部屋）





宿屋1階



よろず屋

よろず屋の看板



宿屋の看板



Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：
曲 岩

宿屋やよろず屋の手作り看板は、店の名前と種類がわかりやすくなるようにデザインしています。配色は、オリジナル版での看板を参考にしました。



村役場



村役場（受付）

じゅうたん



Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**佐藤真人**

ニブルヘイム特有の少し重苦しい空気感や文化を思い浮かべながら、色味やデザインなどを決めていきました。

ニブル山



▲コンセプトアート

▼グニパヘリル幽谷



▼吊り橋





魔晄測定場

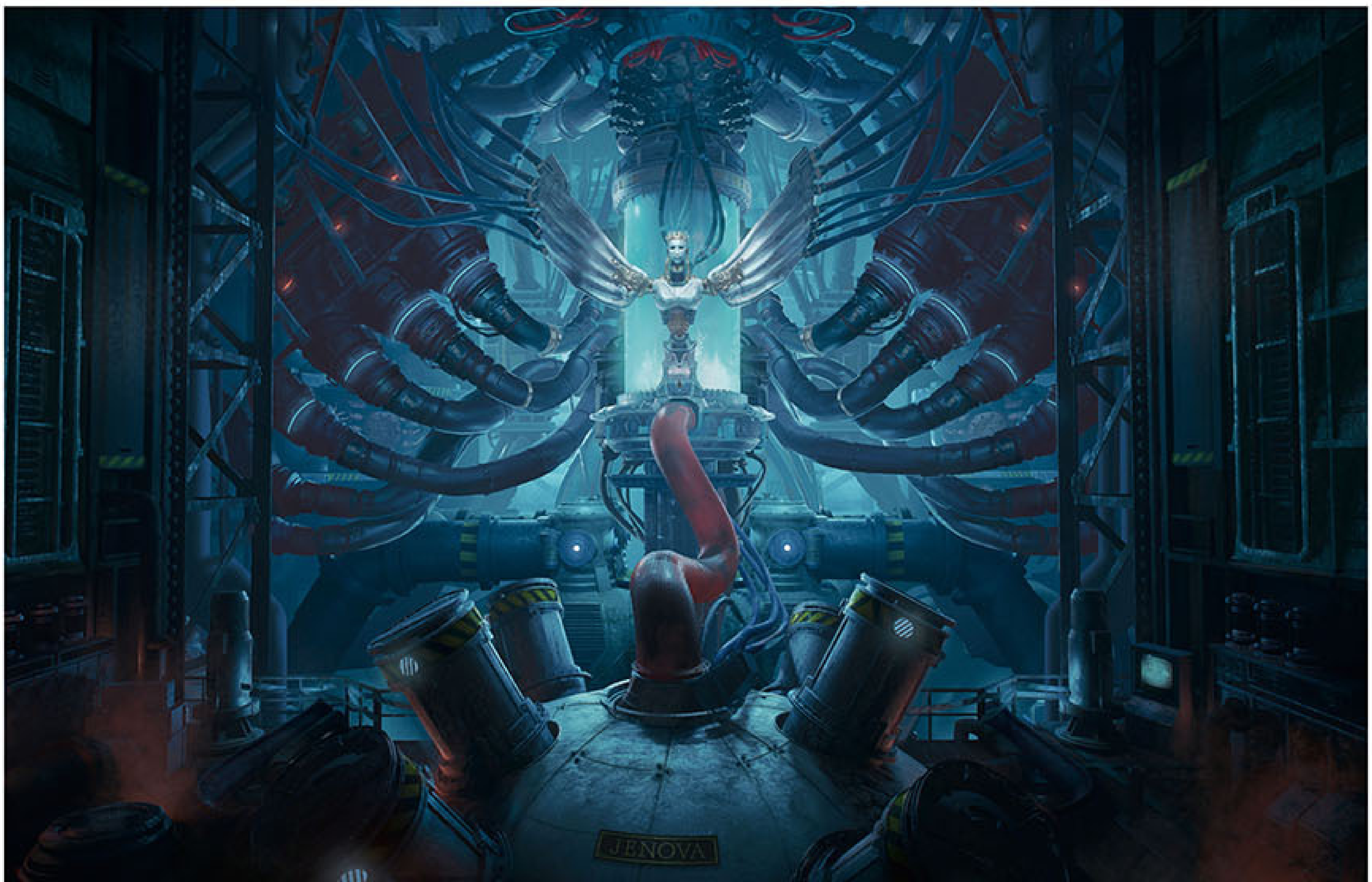


魔晄輸送プラント



ニブル魔晄炉

ニブル魔晄炉：ジェノバルーム



神羅屋敷



外観

Staff Comment

リードエンバイロメントアーティスト：**大森千佳**

「『FFVII』らしさを強めたい」というアートディレクターの要望により、実際の3Dモデルには配水管やパイプなどを追加しています。

エントランスロビー



若きプレジデント神羅の肖像画





Staff Comment

エンバイロメントアートワークスーパーバイザー：**菅原瑞士**

社長に就任した当時のプレジデント神羅の肖像画です。野心に燃える精悍な表情に描きました。

宝条とルクレツィアの肖像画



Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**佐藤真人**

若かりしころの宝条とルクレツィアです。宝条は排他的な感じが出るように、ルクレツィアは自信がありつつも内面はあやうそうなイメージが感じられるように意識しました。





絵画(ニブルの歴史)

Staff Comment

エンバイロメントアーティスト：**直江遼河**

ニブルエリアのフィールド制作は、神羅の施設とニブル山特有のとがった岩とのコントラストを念頭に置いて進めました。神羅の開拓が進んだ場所では、とがった要素が少なくなるように心掛けています。また、ニブル山の魔晄の泉にある天然のマテリアは、当初は水晶のようなクリスタルの形にしていましたが、制作途中で描かれた絵画からインスピレーションを受けてデザインを変更しました。この天然マテリアは、絵画が描かれた当時、5年前の回想シーン、現代の順に成長を遂げています。ライフストリーム由来のらせん状のデザインを、どの角度から見ても美しく仕上げる作業は、やりがいのあるものでした。



絵画(モンスターモチーフ)





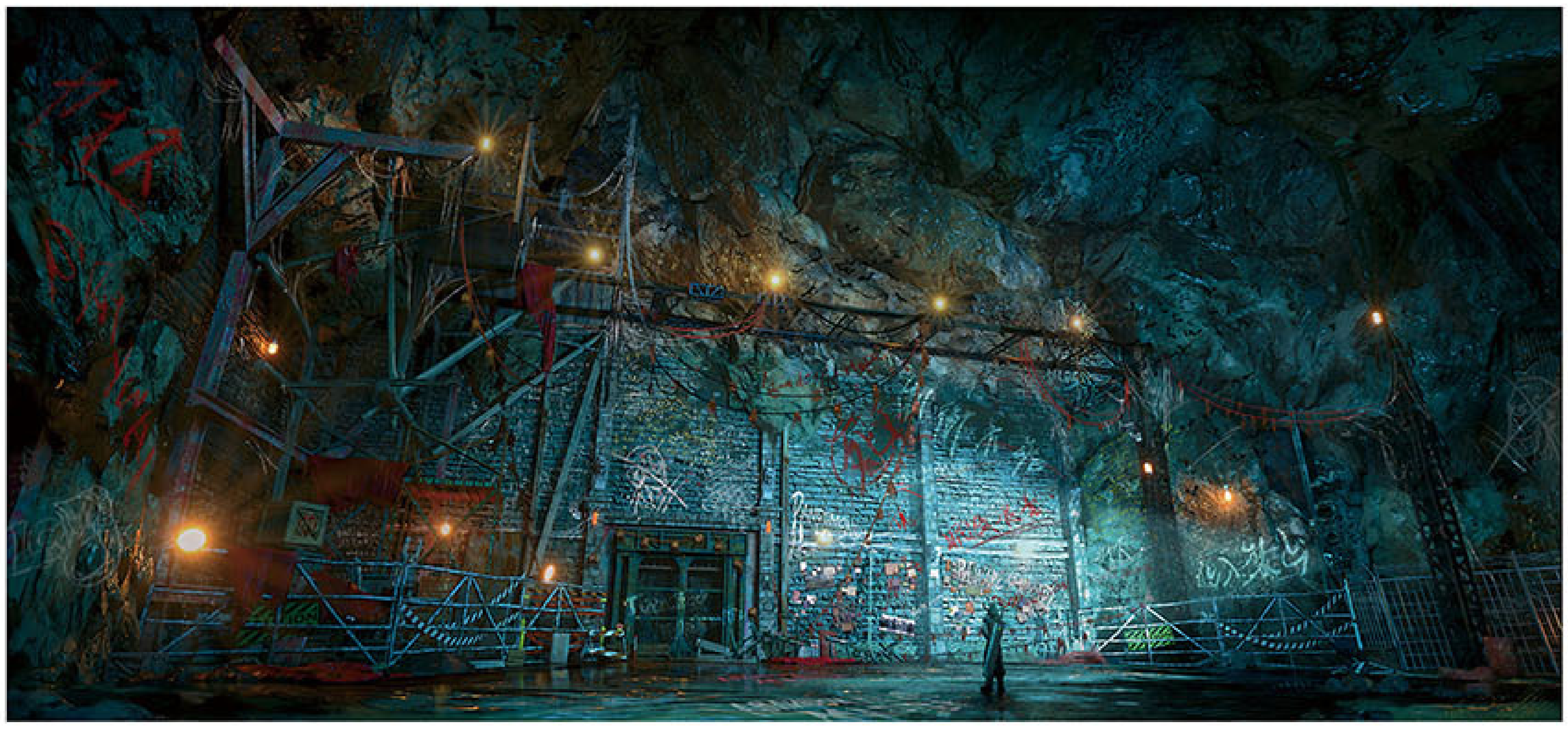


Staff Comment

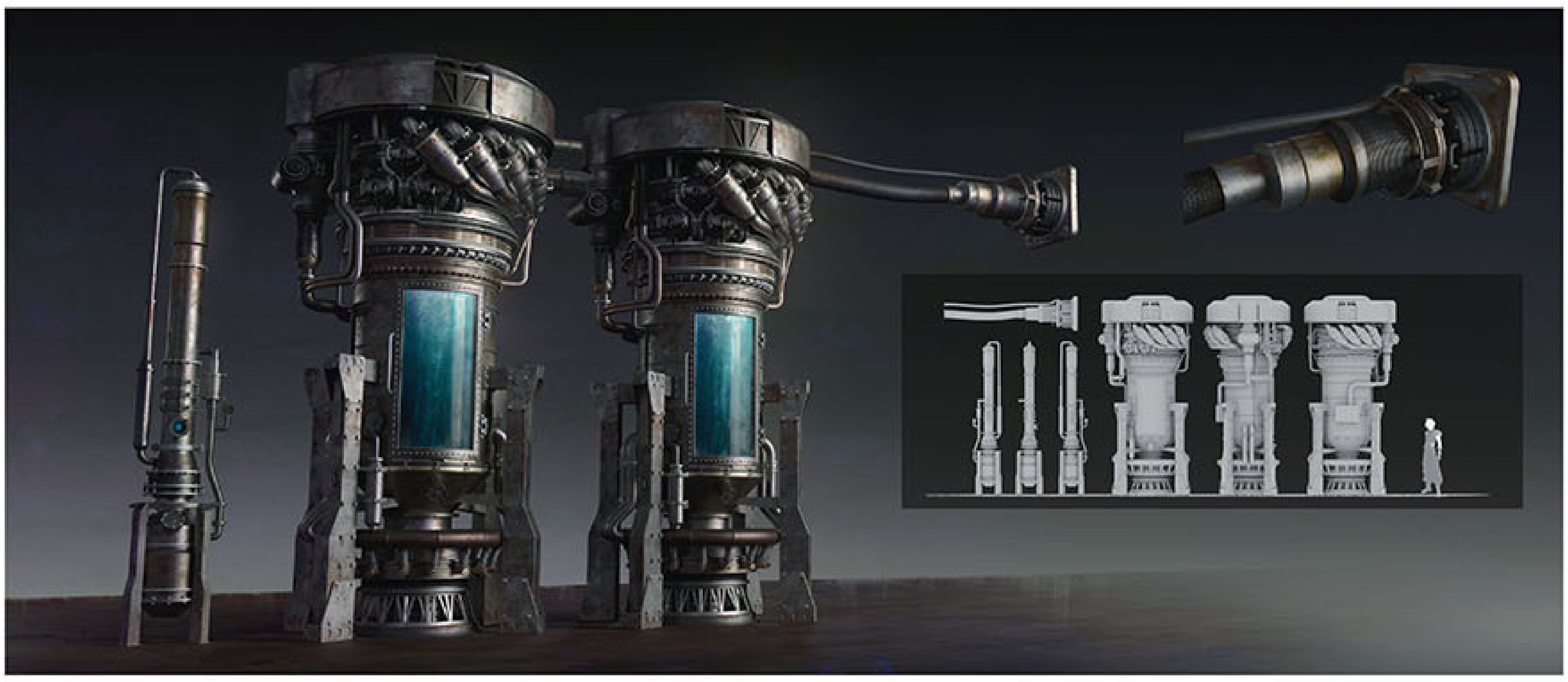
リードレベルデザイナー：**大地雅俊**

神羅屋敷に飾る絵画のアイデア募集があったさいに、「神羅屋敷のモンスターは見た目がかなり特徴的だから、絵から出てきたオバケなのかも、と思えるような、敵をモチーフにした絵画はどうか」と提案したところ、話が盛り上がって採用され、モンスターを連想させる絵画をたくさん描いてもらいました。

地下洞窟



研究室のポッド





警備員室

Staff Comment

リードエンバイロメントアーティスト：大森千佳

ヴィンセントの謎に包まれた生活感と、どこか時代とズレているちぐはぐな雰囲気を意識してデザインしました。ポーズをキメて「警備員だ」と名乗るくらいなので、ときおり起きて本を読んだり書き物をしたりお酒を飲んだりしているんじゃないか、と思えるような内装にしています。



ヴィンセントの棺桶

ギルガメッシュ・アイランド



エンキ堂：正門

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：尾崎 健

身長が高いギルガメッシュに合わせて、門も大きめにデザインしました。

庭園の橋



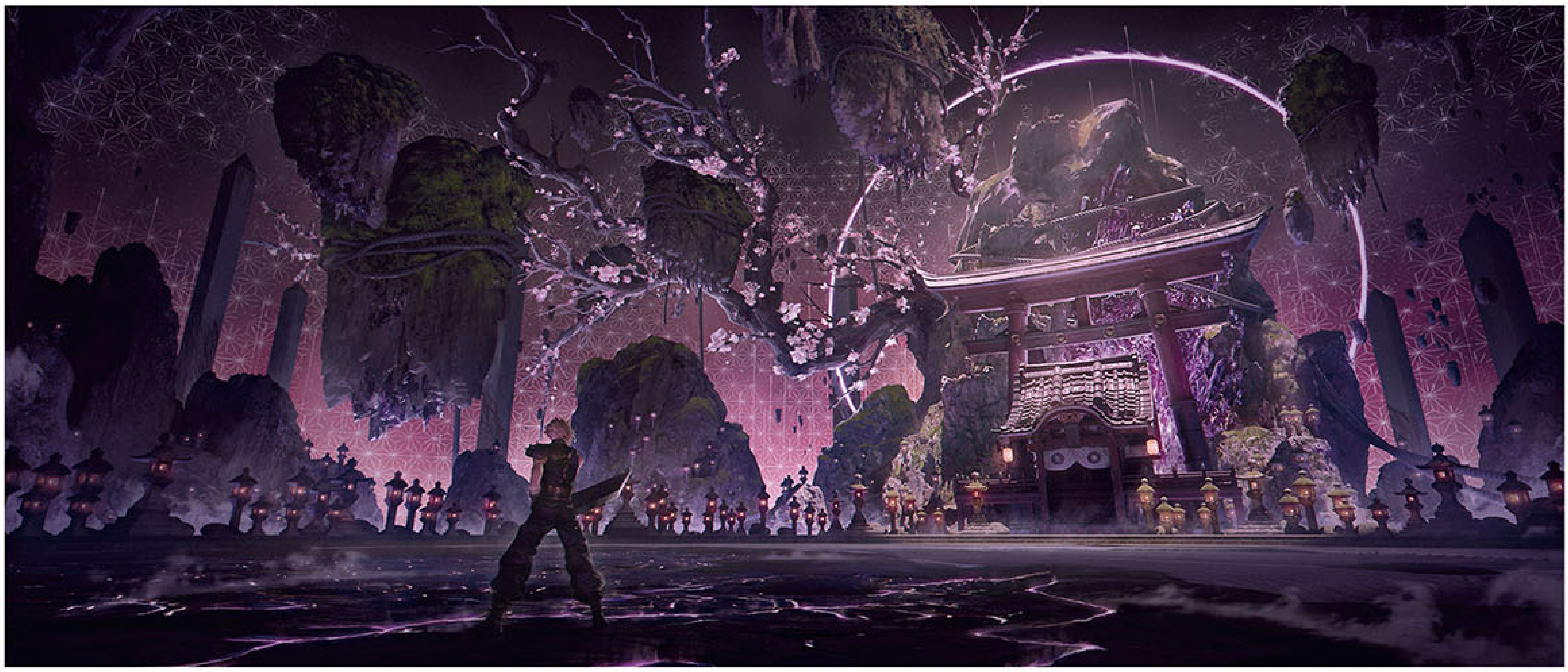


エンキ堂：本殿

朧月の社



バトルステージ（鍛えの儀）



庭園



古代種の神殿



コンセプトアート（外観）

Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：
ルコー アレクサンドル

オリジナル版の古代種の神殿は、メソポタミア文明のジッグラト（階段状のピラミッドのような形をした建築物）がモチーフでした。今作では新たなデザイン案として、特定の古代文明に限定せず、さまざまな方向性を試してみたのですが……結局、ジッグラトの象徴的な形やシンプルさがセトラ文明にもっとも合っていると感じ、原作のデザインを踏襲しています。

外観





星命の器



▲コンセプトアート(神殿内部)

Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：
ルコー アレクサンドル

このアートは、神殿のデザイン作成のために最初に描いたラフスケッチです。神殿内部がライフストリームあふれる別次元のような空間であることを表すために、建物を複雑な構造にしました。FFシリーズがこれまで築いてきたイメージを保ちつつ、プレイヤーを圧倒するラストダンジョンにふさわしい印象を持たせています。

▼コンセプトアート(回廊)



Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：
ルコー アレクサンドル

神殿屋外の空の様子を描写したデザイン画です。古代種の神殿のライフストリームは自然が持つ力の象徴であり、それは時に美しくもあり破壊的でもあります。

▼荒れ狂うライフストリーム





コンセプトアート(迷宮)

Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：
ルコー アレクサンドル

迷路のような構造は、エッシャーの有名なリトグラフ『相対性』と、ジム・ヘンソンの映画『ラビリンス/魔王の迷宮』に影響を受けています。さらに、滝や炎によって上下の感覚がなくなるような工夫も加えました。

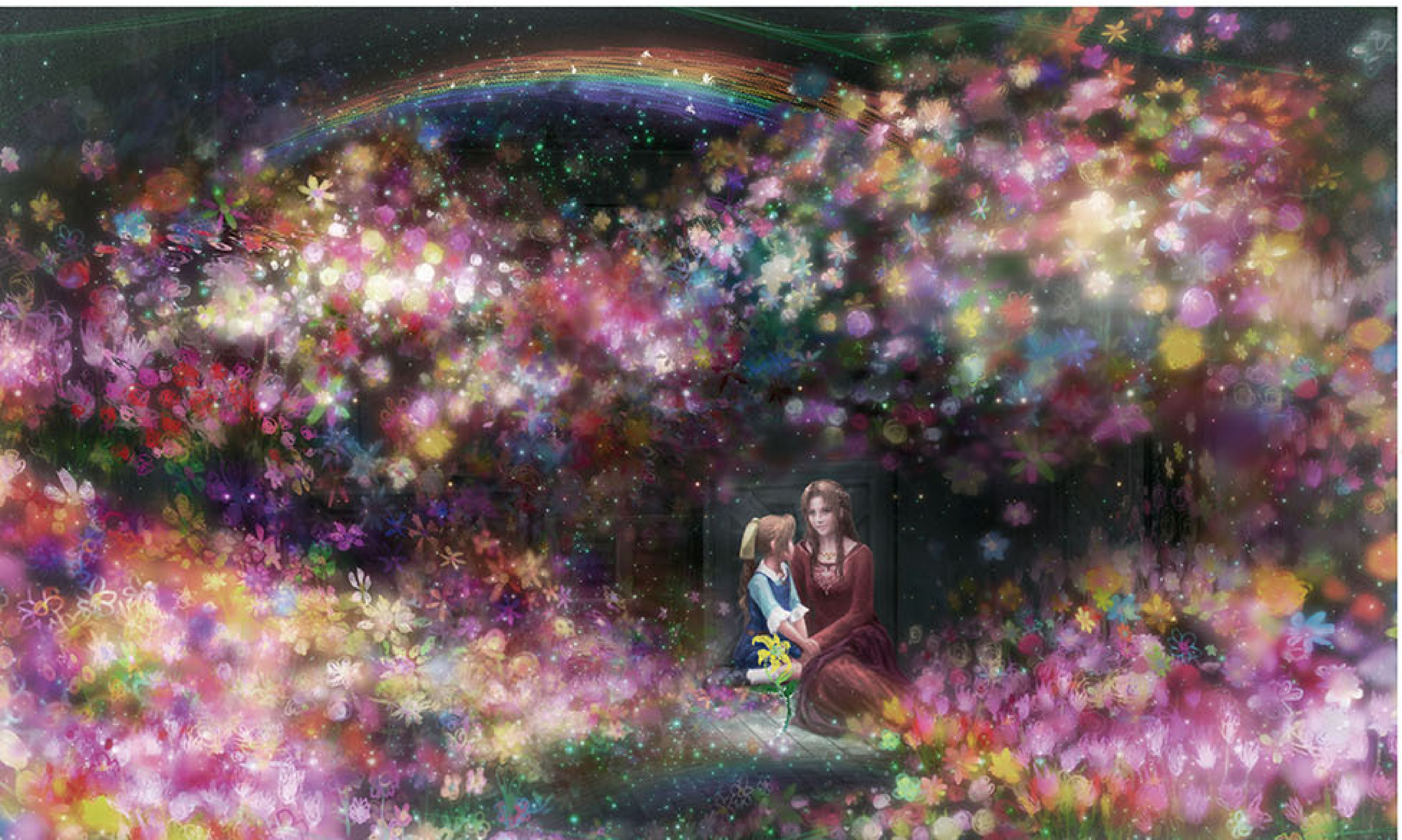
憩いの場



Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：
ルコー アレクサンドル

憩いの場のデザインテーマは、時間と空間でした。オリジナル版にあった時計の部屋からインスピレーションを受けていて、出口が12個あり、床は時計の針のように回転します。



試練の祠：エアリスの試練

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク
スーパーバイザー：
菅原瑞士

逃亡中の不安のなか、神羅ビルから脱出して自由になれる希望と母娘の絆をイメージしました。エアリスの心象風景に近いのですが、ゲーム内でもうまく表現されています。

黄昏の回廊



Staff Comment

リードストーリーボードアーティスト：
玉田 光

柱の細部には、いにしえの戦いの様子——兵士に敗れる魔導士たちが描かれています。この場所で再生される戦いの映像では、プレイヤーと柱のあいだにある広い空間を活かすため、魔導士が手前側に倒れこんでくる演出を入れてみました。

壁画













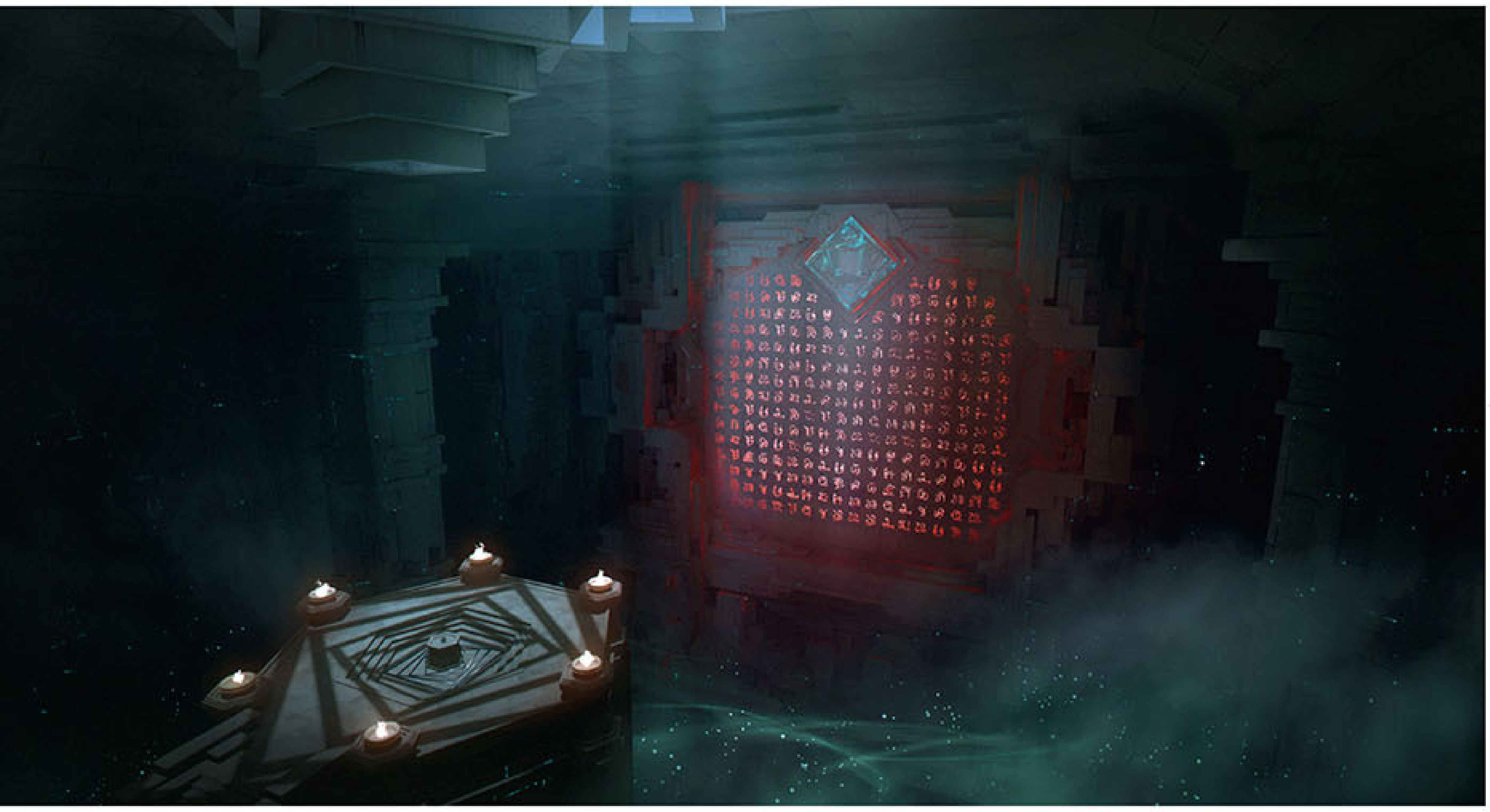
Staff Comment

リードストーリーボードアーティスト：**玉田 光**

左上の壁画では、兵士と魔導士の争いが描かれています。両者が古代種の神殿をはさむ構図のおかげで、争いを連想しやすくなっているのではないでしょうか。その下の壁画は、「飛来したジェノバに兵士と魔導士が応戦するが、ジェノバには擬態能力があった」というストーリーで、ジェノバが擬態した美しい女性を最上位に配置して強調しました。最後の壁画は、「ギ族によって作られた黒マテリアがメテオを呼ぶ」という流れを、1枚の絵に落としこんだものです。デモンズゲイト戦直前のカットシーンでは、メテオが神羅ビルに落下する場面のアングルを、この絵の構図とリンクさせました。



滅星の回廊



黒の祭壇

Staff Comment

リードストーリーボードアーティスト：
玉田 光

誰かが黒マテリアを手にしたタイミングで神殿が崩壊しはじめるため、壁面の警告文をかなり目立たせる構図にしました。黒の祭壇で流れるカットシーンも、この構図を意識した構成になっています。

崩壊した神殿とセフィロス



眠りの森



道

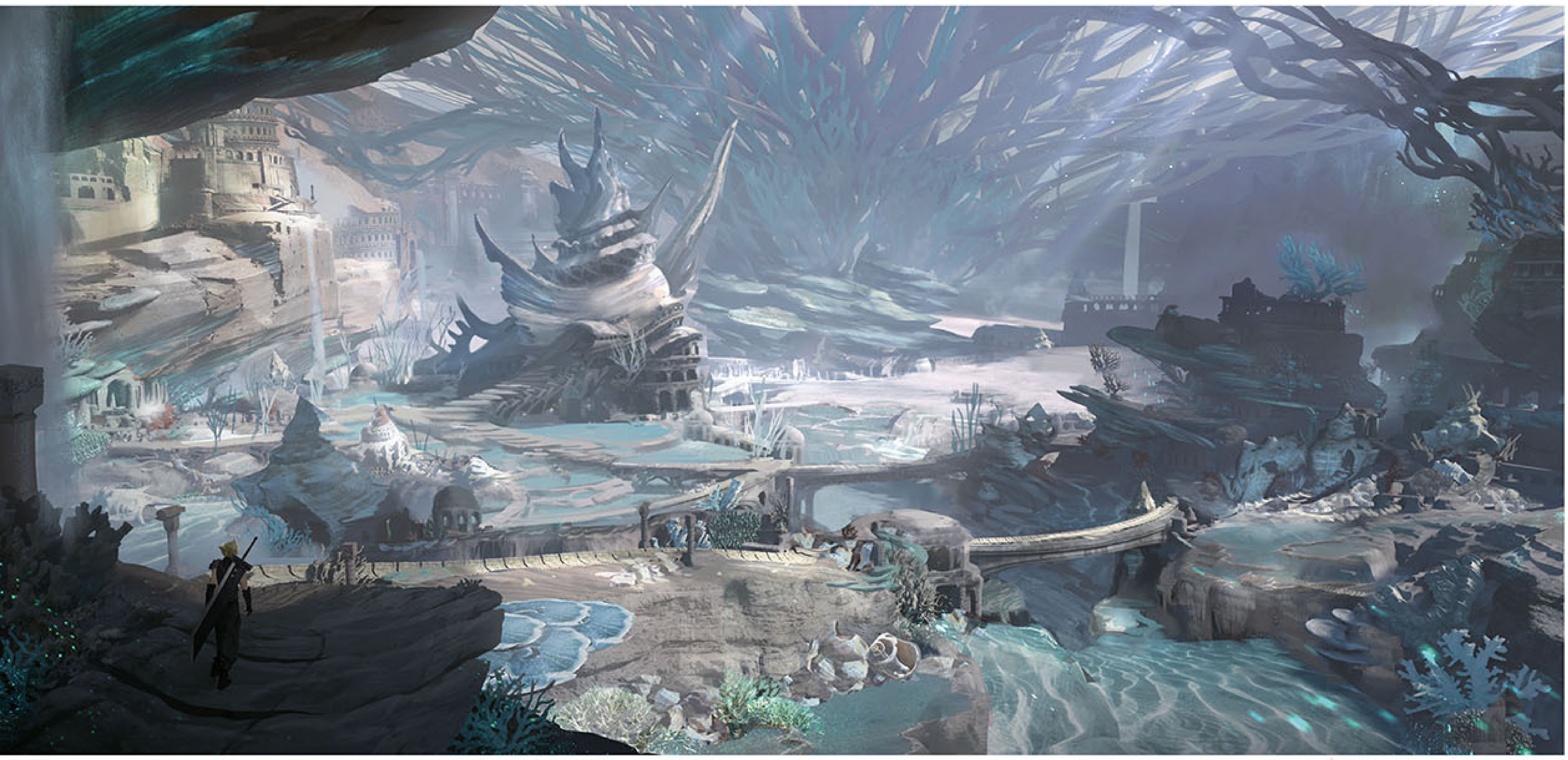
忘らるる都入口



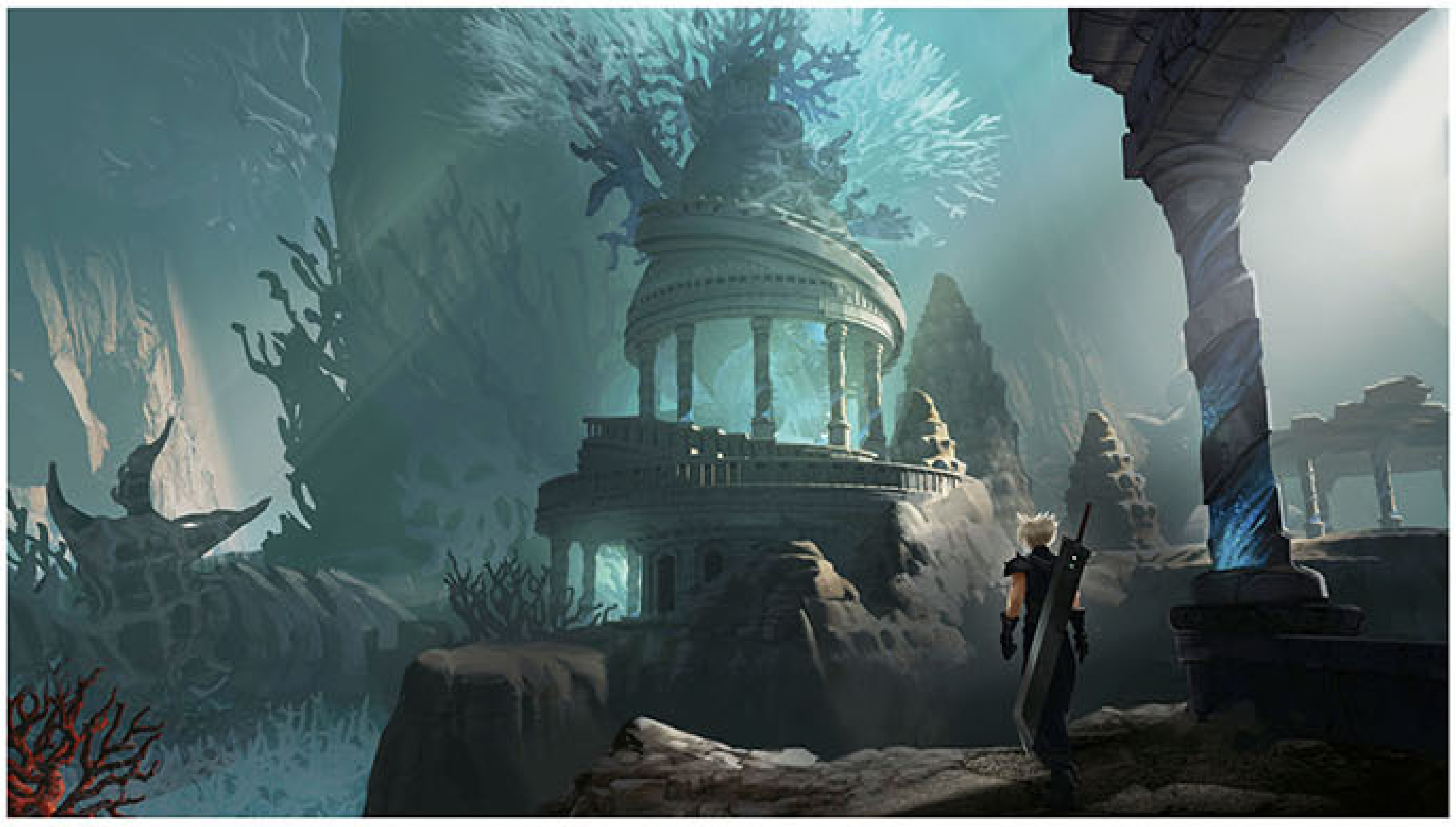


フィーラーの群れ

忘らるる都



全景



星命の神殿

Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：
ルコー アレクサンドル

原作において水の神殿は、巨大なサンゴの森の真ん中に位置していましたが、より印象的な景観を作り出すために、今作では手前に移動させています。

星命の神殿内部



水の神殿



祈りの祭壇周辺



セフィロスと空の裂け目



Staff Comment

エンバイロメントアートワークリード：
ルコー アレクサンドル

この絵を描きながら、「CGムービーのワンシーンに、これほど多くの視覚効果を詰めこんで、映像としてまとまるのだろうか？」とずっと心配していました。最終的に、イメージ・スタジオ部がすばらしい仕事をしてくれて、とても印象的な場面になったと思います。

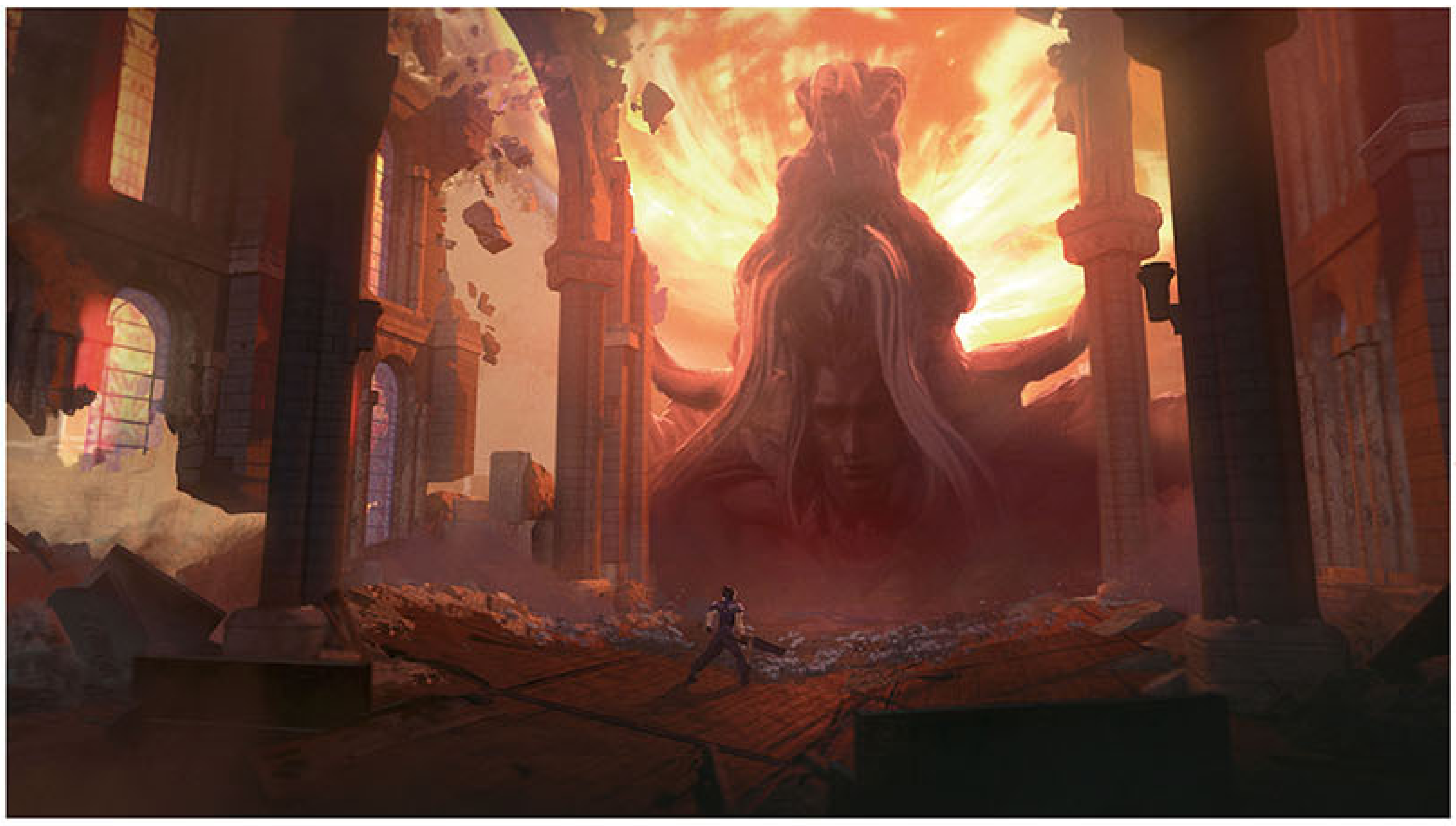


ジェノバLife戦(後半)

リバース=セフィロス戦(第2段階)



リバース=セフィロス戦(第3段階)



Staff Comment

リードレベルデザイナー:澤田 唯

ラストバトルは、戦うパーティや世界がつぎつぎと切りかわっていくのが特徴ですが、あまりの展開の複雑さに、開発スタッフも「いつ、どの世界に切りかわるのか」を把握しきれず、制作は困難を極めました。最終的に、流れを詳細にまとめた専用の資料を作り、各セクションと共有しながら慎重に実装を行ないました。ザックスが教会で戦うこのシーンは、バトル直前のイベントでクラウドの世界とザックスの世界が何度も切りかわるのですが、うまく実現できたときは心から感動しました。



セフィロス:ラストバトル戦

その他の場所



通信塔

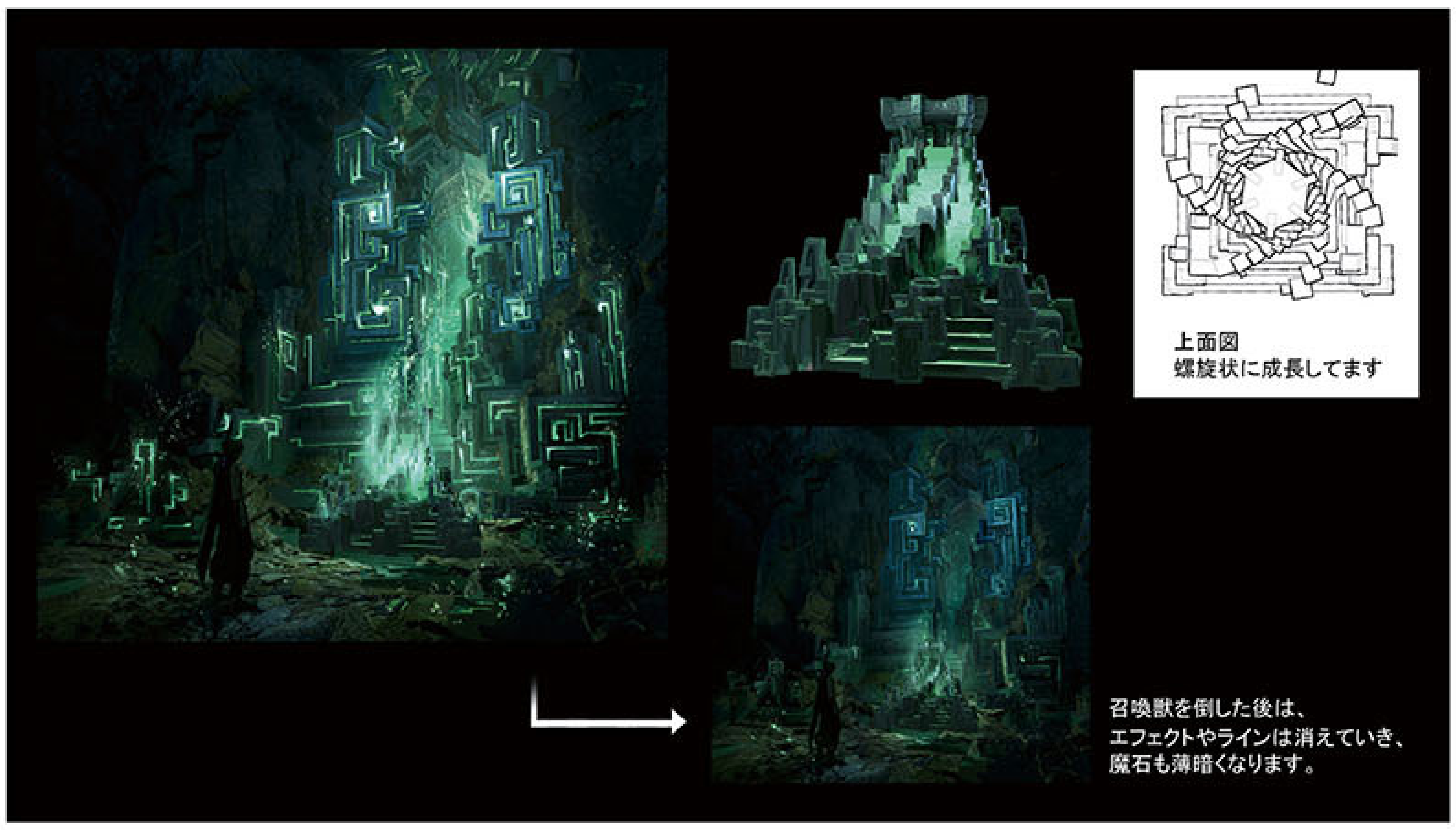
Staff Comment

エンバイロメントアートワークスーパーバイザー：菅原瑞士

通信塔の初期案です。当初は遠くからでも見えるほど巨大で、地域のシンボルのイメージでしたが、実装の段階でゲームのプレイ感を優先させて、上部までのぼりやすいコンパクトなサイズになりました。

ライフスポット





召喚獣の祠

『モーグリ・コープ』（イメージアート）



Gadget Illustration

ガジェットイラスト

武器



シルキーセイバー



フォースイーター



ボルケーノスパーダ



ストリームブレイカー

Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

武器は、基本性能や特徴的な能力、マテリア穴の数、想定入手場所、デザインイメージなどをバトルシステム担当者がまとめたうえで、デザインを依頼しています。シルキーセイバーは、性能は「物理攻撃寄りで手数（ATB蓄積量）重視」、デザインイメージは「細身の剣」と伝えました。

キャラクターアセットエディター：**田中昭彦**

フォースイーターは、真ん中の紫の部分が"中二病心"をくすぐる素敵な武器で、デバッグ作業中に愛用していました。

キャラクターアートワークリード：**中村直樹**

ボルケーノスパーダは少し異色な雰囲気を、ストリームブレイカーはライフストリームのエネルギーをまとった武器をイメージしてデザインしています。



シルフィハンド



ハードバルカン



タイガーファング



ヤールングレイプ



ファフニール



ラウドシャウト

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**松下将大**

シルフィハンドは、ティファにとって本作で最初に手に入る武器で、デザインがシンプルなぶん、3Dモデルでは素材感にこだわりました。敵と接触する茶色い革が硬質なのに対し、柔軟に動く親指を覆う黒い革はしなやかな素材になっており、革の目のこまかさやシワの入りかたでやわらかさを表現しています。

レベルデザイナー：**日置友梨**

タイガーファングはトゲトゲっぷりが印象的な武器なだけあって、ゴンドラデートでクラウドに刺さって痛そうに見える事件が起こりました。クラウドのためにも、デート中のティファの武器は、痛くなさそうな見た目のものに差しかえています。


ウィザードロッド


ワイザーロッド


ガンバンテイン

Staff Comment

キャラクターアートワークリード：**中村直樹**

原作に登場したエアリスの武器は、本作向けに比較的うまくアレンジできたかなと思います。

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

ガンバンテインのデザインは、「細身でスタイリッシュな感じで、ライン状に発光させたりしたい」とお願いしました。


リベリオンカラー


マジックカラー


ブリーシンガメン

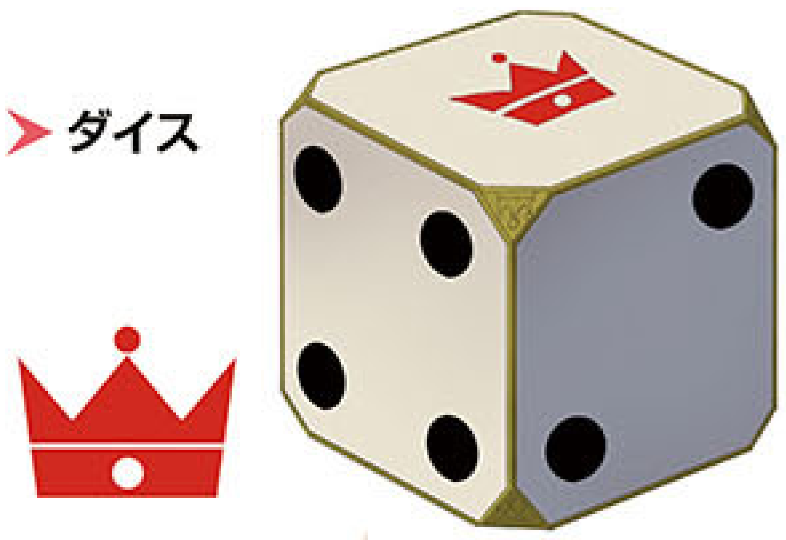
Staff Comment

キャラクターアートワークリード：**中村直樹**

レッドⅫの武器は原作の髪飾りから首輪に変わったため、オリジナル版のイメージをどう取り入れるか、とても悩みました。マジックカラーは、原作のマジックコームのカラフルな羽根の感じを、うまく盛りこめたと思います。


イーグルハンター


レッドメガホン


ダイス


影月輪


クリスタルメガホン

Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

ダイスの1の目は、肉球やケット・シーの顔にする案もありましたが、遠くから見てもわかりやすい王冠になりました。


風魔手裏剣


ギャラルホルン


クイックシルバー

防具



ハードバングル



金珊瑚のアミュレット

Staff Comment

キャラクターアートワークリード：**中村直樹**

防具はとにかく数が多く、全体的にデザインを考えるのに苦労しました。「後半になるつれて、どんどん強そうなイメージにしてほしい」という要望も受けたのですが、最後のほうはネタを出すのもツラかったですね……。

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

当初は、すべての防具をアイテムクラフトで作成できるようにする予定だったので、革、金属、木、骨のそれぞれを素材とした防具のデザインをお願いしました。



ワイルドブレス



スワロウガード



スネイルブレス



セレスバングル



グロリアスガード



世界樹のアミュレット



セトラガード



セトラのアミュレット



セトラバングル



セトラの腕輪



チョコボの腕輪

Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

チョコボ仙人からもらえる腕輪として、「オリジナル版のチョコボの腕輪に寄せた見た目で、仙人がくれるから金属よりも革のほうがよさそう」と依頼してデザインしてもらいました。

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

依頼された内容に加えて、チョコボ仙人の装飾も踏まえてデザインしています。

アクセサリ



幸運のお守り



宇宙騎士団名誉金星勲章

Staff Comment

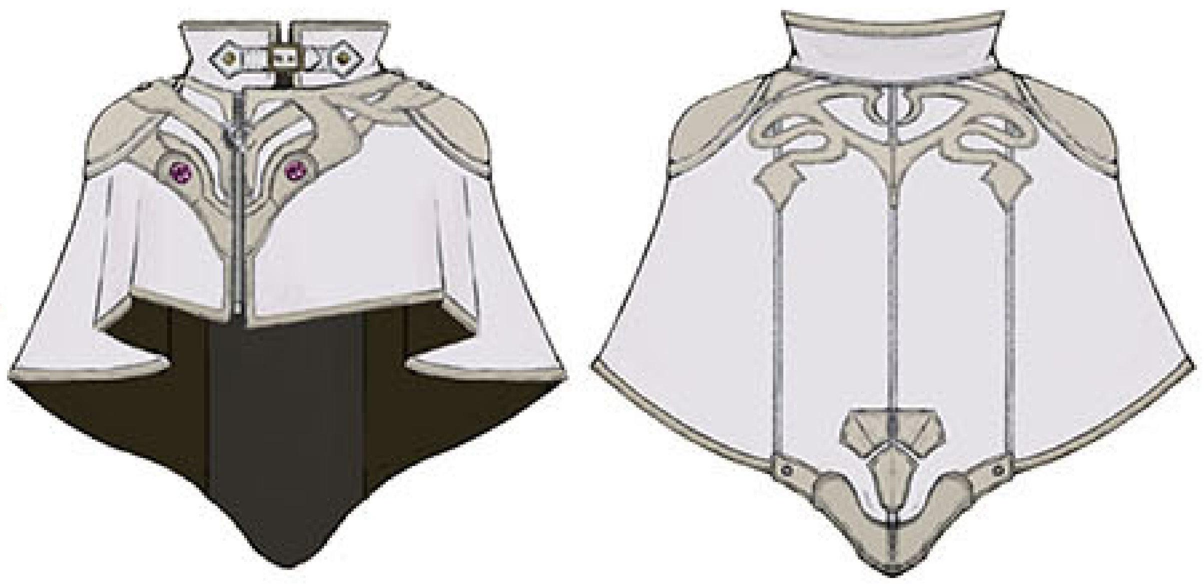
キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

宇宙騎士団の名誉ある勲章なので、スピード感を感じるようなデザインにしています。



セーフティビット

ホワイトケープ



Staff Comment

キャラクターアートワークリード：**中村直樹**

「ヘビににらまれたカエル」ということわざから着想を得て、ヘビをデザインに取り入れています。

ギ族のお守り



エルメスのくつ



Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

FFシリーズでは、エルメスのくつもチョコボの羽根も『ヘイスト』にちなんだ効果が多いと思って、両者を掛け合わせてデザインしました。『チョコボレース』の賞品でもあったので、チョコボスクエアの雰囲気を参考に、少しシックな見た目にしています。

ローチェくんキーホルダー



Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

「ジュノンで味方として戦ってくれる警備兵を守り切ったときに、なぜかローチェがくれるごほうびの品」と依頼したところ、ローチェらしい主張の強いアイテムに仕上がりました。

各種マテピア



Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

「装備枠を占有するかわりに、マテリアが育っていなくても好きなときに魔法を使えるアクセサリを用意したい」と考えて採用しました。マテリア自体をデザインに使いつつ、支援マテリアと組にすることも想定して2個セットにできるものがないか考えたすえ、耳飾りとしてデザインをお願いしています。

源氏の小手



源氏の耳飾り



源氏の指輪



Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

「ギルガメッシュを倒したらクラフトチップがもらえて何か作れるようにしたい」という話になり、「ギルガメッシュ＝源氏シリーズ」と連想して、源氏のアクセサリを登場させています。源氏の小手以外にどんな和風のアクセサリにすればいいか、種類選びに悩みました。

モンスターデザイン&キャラクターアートワーク：**籔本裕子**

源氏シリーズのうち小手だけは、本作のギルガメッシュのデザインが決まる前に制作されたため、ほかとの統一感が薄くなってしまったのが少し無念です。

スキルブック

スキルブック：レッドXIII



スキルブック：ケット・シー



Staff Comment

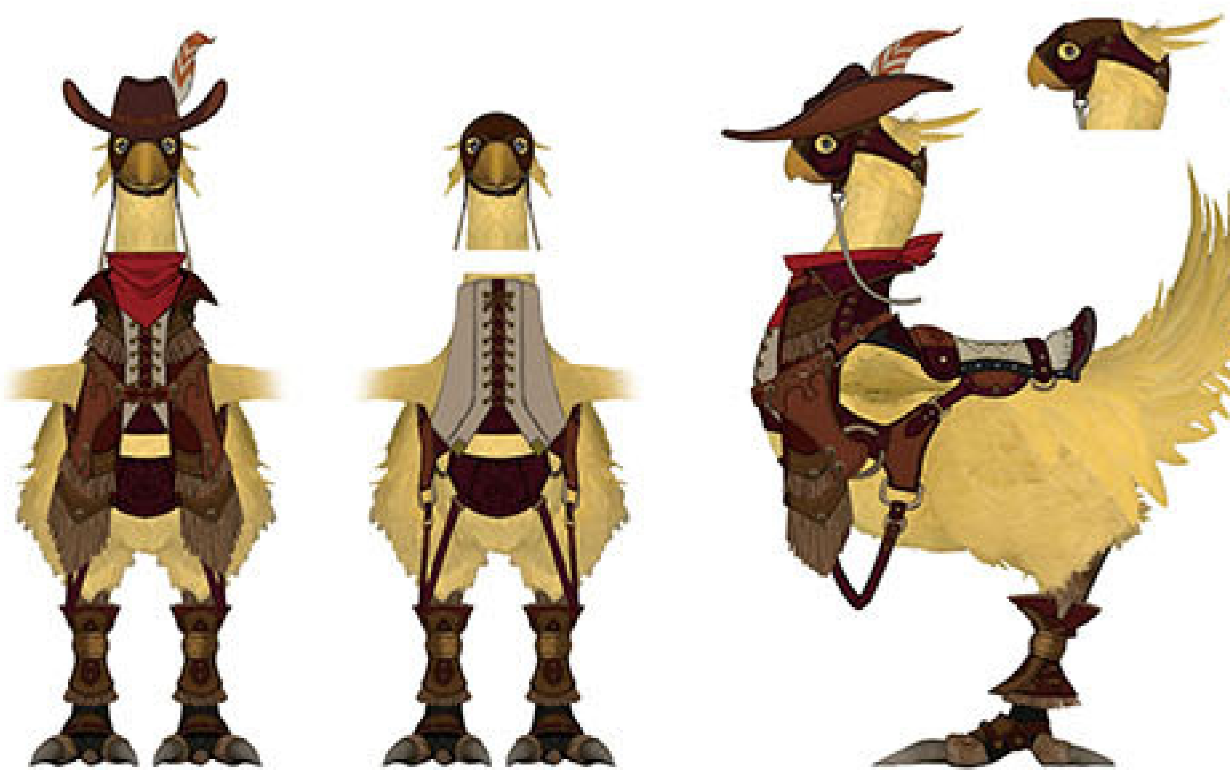
キャラクターアートワークリード：**中村直樹**

スキルブックのデザインは、各キャラクターそれぞれの個性を反映したものになっています。

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

ケット・シーのスキルブックのテイストは、リミット技で出現するカラクリボックスのデザインにも盛りこまれています。

チョコボの装具品



フロンティアロデオセット



トレジャーハンターセット



ミスティークセット



ダークナイトセット



ホイップパーティーセット



ギ・セット



トロピカルシャインセット

Staff Comment

キャラクターアートワークリード：中村直樹

チョコボの装具品は、前作『FFVII リメイク』には存在しておらず、今回はじめて制作されるものだったので、「この世界でのチョコボの装備ってどんなだろうね？」というところから、さまざまな方向性を探りました。結果として、バラエティに富んだ個性のあるデザインができたと思います。フロンティアロデオセットは、チョコボ・サムが経営するサムズデリバリー系列で作られた装具品をイメージしました。

キャラクターアートワーク：杉山麻美

トロピカルシャインセットは、コスタ・デル・ソルで登場する想定だったのでアロハにしました。花柄のなかに、隠れサボテンダーがいます。

モンスターデザイン&キャラクターアートワーク：籔本裕子

ミスティークセットとギ・セットは、どちらも民族風ですが、ミスティークセットはセトラをイメージした優しいシルエット、ギ・セットは骨がメインでトゲトゲしいシルエットにしています。目をギ・ナタタクっぽく光らせられたのが良かったですね。ダークナイトセットは、ニブル山の厳しい環境に適応したイメージで、マテリアキーパーや魔晄炉をモチーフに監修。ホイップパーティーセットは、ゴールドソーサー風のデザインで監修し、カラーエディットも映えるうえに性能も良く、個人的にお気に入りです。

消費アイテム

Staff Comment

モンスターデザイン&キャラクターアートワーク:籔本裕子

ポーションやエーテルなどは神羅製のイメージでデザインされていますが、MPを回復するものは容器の形状に曲線や装飾を増やして、ファンタジー色を少し強めています。

キャラクターアセットエディター:田中昭彦

ポーション系の3Dモデルは、ガラス容器にこまかいディテールを入れたり液体にライトを仕込んだりと、見栄えにこだわって表現しました。



ミックスポーション



エーテル



エリクサー



乙女のキッス

Staff Comment

モンスターデザイン&キャラクターアートワーク:籔本裕子

原作を遊んだときは「乙女のキッスとは何か?」と思いながらプレイしていましたが、まさか自分でひとつの答えを出すことになるとは思っていませんでした。今作では液体薬にしています。



ざぶとん

Staff Comment

キャラクターアートワーク:杉山麻美

回復用のアイテムということで、原作のテントを想像しながらデザインしました。各面の右下のマークに、テントの面影を入れています。

キャラクターアセットエディター:田中昭彦

最初は使い古した感じの3Dモデルにしていたのですが、清潔感がなかったので、きれいな座布団に変えました。

バトルシステムデザイナー:岩上亮太

開発初期に、「屋外に配置されているベンチで体力を回復するアイテム」の制作を依頼しました。どんな形状になるんだろうと思っていたら、雑談中に出てきた仮名称の「ざぶとん」が正式名称になっていて、びっくりしましたね。

だいじなもの



クラフト端末

Staff Comment

キャラクターアートワークリード:中村直樹

ジュノン共和国時代の骨董品というオーダーだったので、時代感があふれ出るデザインにしました。



究極の遊び人からの挑戦状

Staff Comment

キャラクターアートワーク:杉山麻美

前作での仕事熱心な態度とは打って変わって全力で遊ぶ神羅課長を表現するために、パーティーを意識したチラシにしました。



チョコボホイッスル

Staff Comment

キャラクターアートワーク:杉山麻美

ホイッスルの形は、「せっかくだから絶対にチョコボ型にしたい!」という強い気持ちのもと、ダメと言われてもねばってねばってチョコボ型を採用してもらいました。



各種ぬいぐるみ

Staff Comment

レベルデザイナー：島本絵里奈

カームの宿屋にいる、ぬいぐるみが好きな客をきっかけとして、たくさんのぬいぐるみが作られることになりました。

キャラクターアートワークリード：中村直樹

ラフ案の段階では、もっと多くのかわいいぬいぐるみのアイデアが出ていましたね。

Staff Comment

キャラクターアートワーク：杉山麻美

ディオのパワーを感じ取れるような、力強い文字にしています。世界中のどんな言語の国でもそれっぽく見えるように、文字の形にも配慮しました。



ディオ園長のサイン色紙



セーブクリスタル

乗り物



ウィリー

Staff Comment

キャラクターアートワークリード：中村直樹

クラウドがウィリーに乗っている姿が、ふだんとギャップがあってかわいかったです。

キャラクターモデリングディレクター：風野正昭

ウィリーに乗って町中を走ると、いろんな意味で爽快ですよね。

バギー



Staff Comment

エンバイロメントアートワークスーパーバイザー：**菅原瑞士**

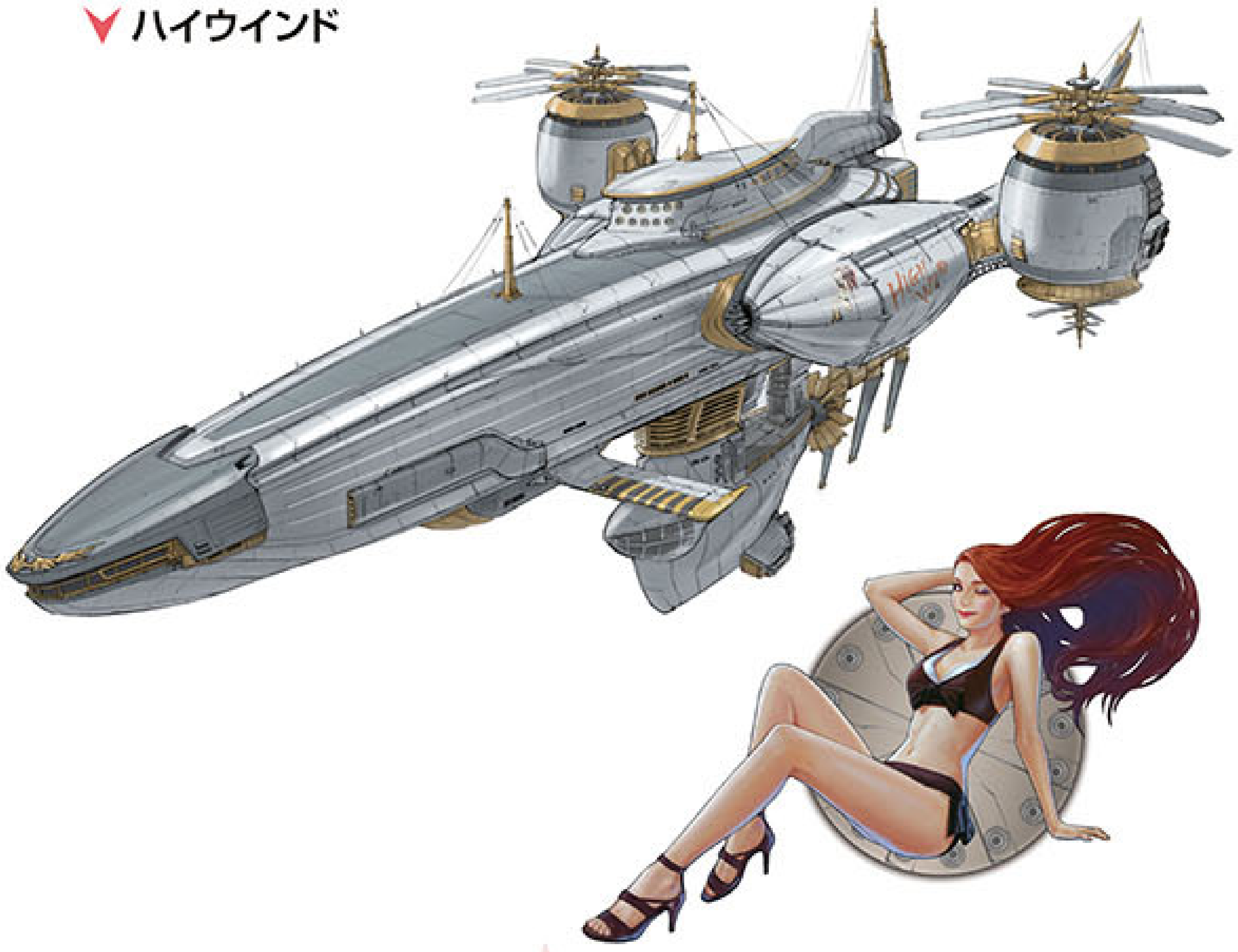
オリジナル版のバギーがすごく特徴のあるデザインだったので、リアルな表現に落としこむのには頭を悩ませました。最初は水陸両用を想定していて、後部の装置は水に入ったとき用のスクリューという設定でした。

タイニーブロンコ





ハイウインド



Staff Comment

エンバイロメントアートワークスーパーバイザー：**菅原瑞士**

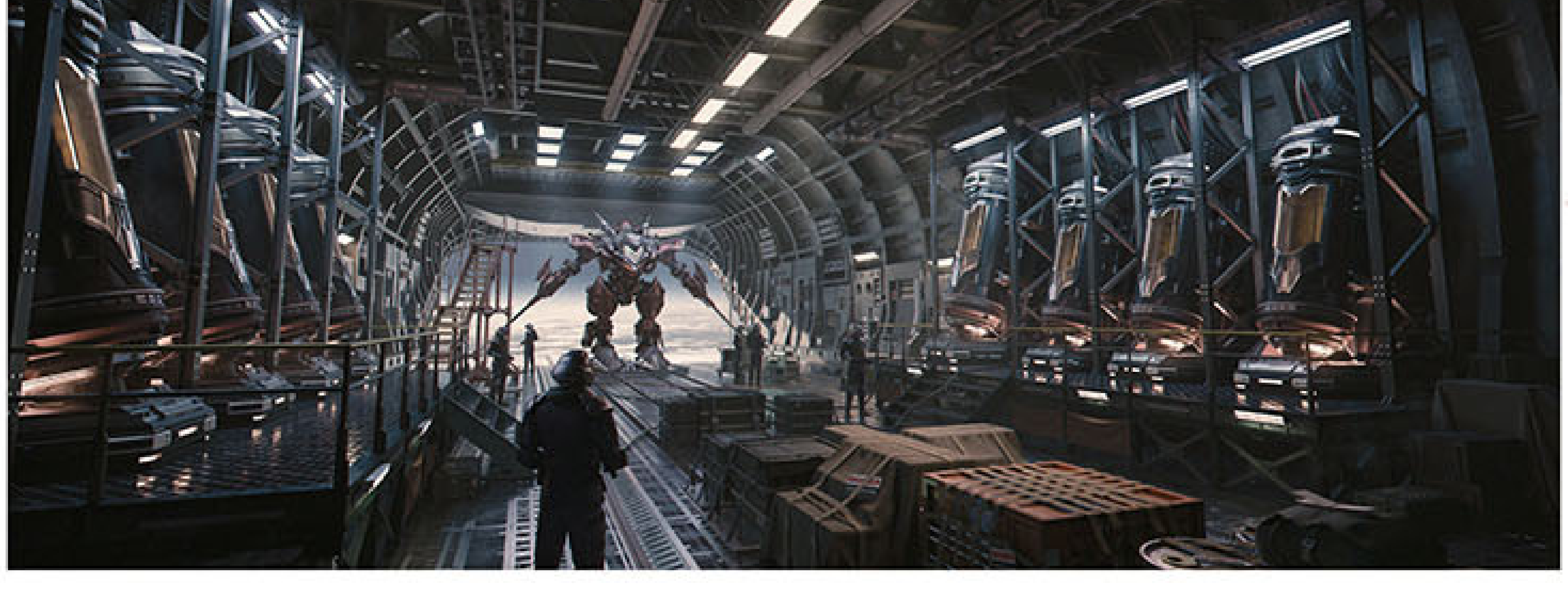
ノーズアートの女性は、原作の絵をリアルに再現しています。「シドの好みの女性なんだろうか」「巨大な機体にペイントするのは大変だろうな」などと想像しながら、楽しく描きました。

Staff Comment

エンバイロメントアートワークスーパーバイザー：**菅原瑞士**

メンバー全員が乗れる程度に大型化しつつも、原作とデザインの印象が離れないように気をくばっています。尾翼は、船になったあとは不要ではないかとの意見もありましたが、「飛行機の名残をとどめたい！」と主張して、そのままにしてもらいました。

ゲルニカ輸送機（出撃ハッチ）



Staff Comment

リードレベルデザイナー：**澤田 唯**

クリムゾン・メア改は、当初は既存のゲルニカで輸送するつもりでしたが機体が入りきらず、専用の大型ゲルニカを発注することに……。各セクションに大きな迷惑をかけたぶん、最高に映える発進シーンが完成したので、苦労した価値はあったと信じています。

キャラクターアセットエディター：**田中昭彦**

この専用ゲルニカの3Dモデルは、ポリゴン数が230万ほどにおよび、小道具系の素材のなかではデータが一番重くなっています……。

各地の設置物



▲宝箱(ジュノン共和国)



▲宝箱(木製)

▼宝箱(古代種の神殿)



Staff Comment

キャラクターアートワークリード:中村直樹

今作では新たに3種類の宝箱が登場しますが、「古代種の神殿の宝箱だけは開きかたを変えたい」との要望があり、さまざまなギミックを検討しました。



▲ジュノン共和国の休憩ポイント



▲ゴールドソーサーの休憩ポイント

▼ギ族の洞窟の休憩ポイント



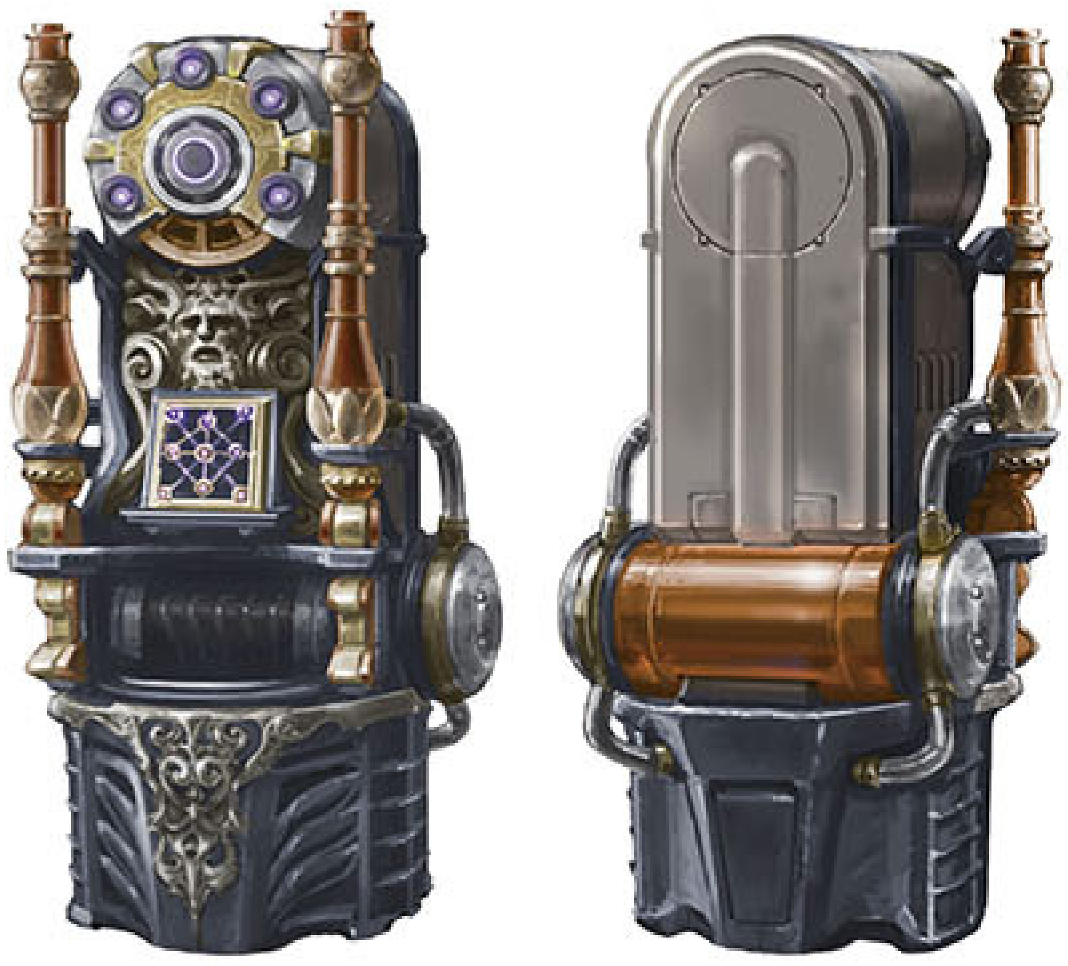


▲古代種の神殿の休憩ポイント

Staff Comment

エンバイロメントアートワークスーパーバイザー:菅原瑞士

本作の自動販売機は、ロケーションの雰囲気に合ったデザインにするというゼイタクな仕様により、多くのバリエーションが作られています。こんなに多様な自販機があるのは、日本的ですね。



魔導書店出張所

テレボックス



古代種の神殿の魔導書店出張所



小物



ウータイ暫定政府の旗

Staff Comment
エンバイロメントアートワーク：**尾崎 健**

曼荼羅（仏教の教えや世界観を絵画で表現したもの）を、竜の顔の形にアレンジしました。

ジュノン共和国のエンブレム



カードゲームスターター



カームこけし



Staff Comment
キャラクターアートワークリード：**中村直樹**

このこけしをはじめてゲーム中で見たとき、思っていたよりも大きくておもしろかったです。



ベグカンパニーの看板



最優秀パフォーマンス賞の盾



ゴールドカップ
優勝トロフィー

Staff Comment

キャラクターアートワークリード：**中村直樹**

ゲーム中では、表側がほとんど映っていなかったですね……。



ケット・シーの占い用紙

Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

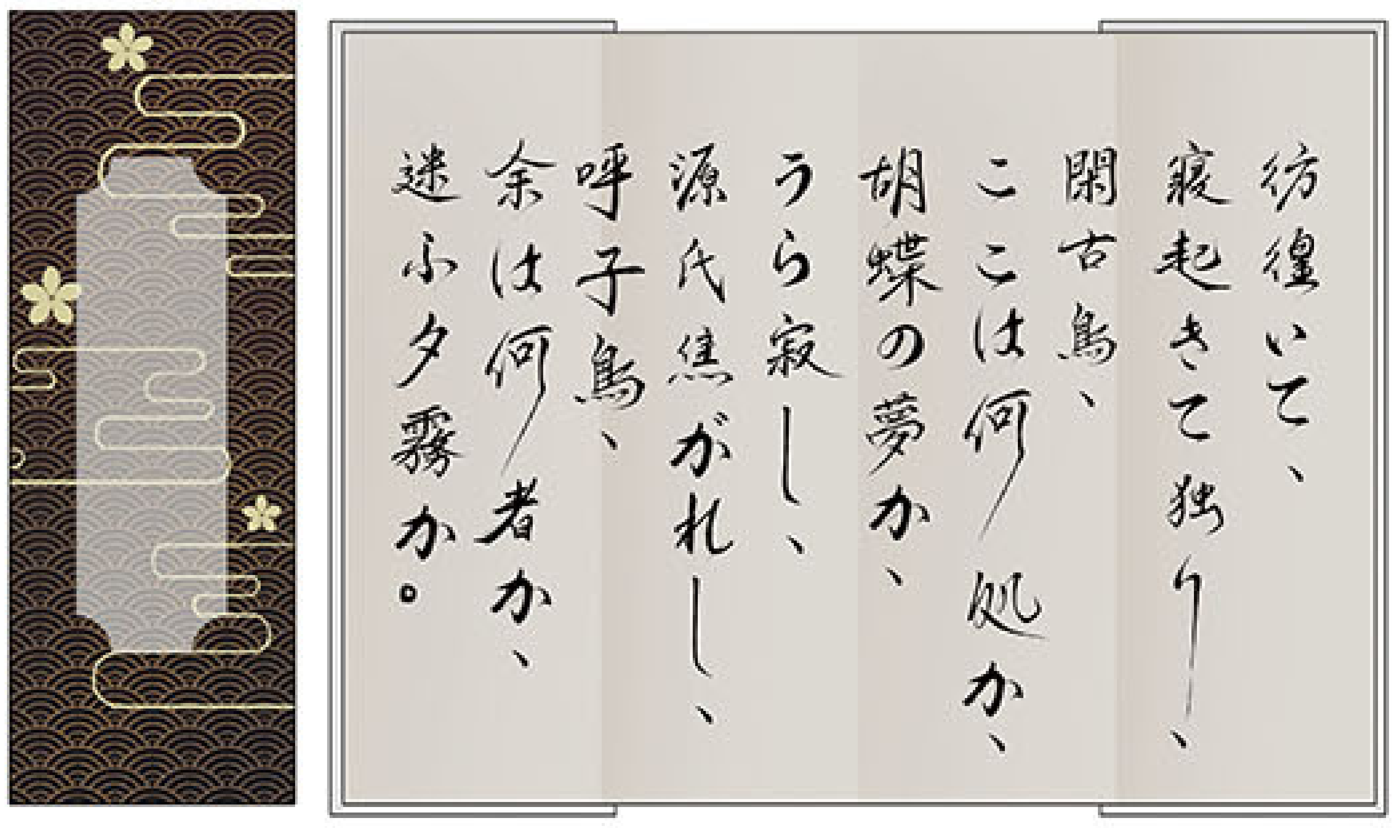
独特なランタンにしたいと思い、形を五角形にして下部には羽根飾りを付けています。



星送りの儀の
ランタン



キーストーン



ギルガメッシュの懐紙

赤き戦士の物語



Staff Comment

エンバイロメントアートワークスーパーバイザー：**菅原瑞士**

『FFVII リメイク インターグレード』で作画を担当した紙芝居「忠犬スタンプのおつかい」と同じ絵本作家ミーベの作品ということで、「赤き戦士の物語」でも絵を描きました。自然のなかのユーモラスで愛らしい動物たちの姿を描くと、心がほのぼのとします。



▲ 雑誌（「月刊ミステリック」「週刊チョコボーイ」「サボテン大王」）

▼ スタンプクラッカー（ヨークシャーテリア風）





▲ マリンとエルミナが読んでいる絵本

▼ スタンプチップス（チワワ風&パグ風）



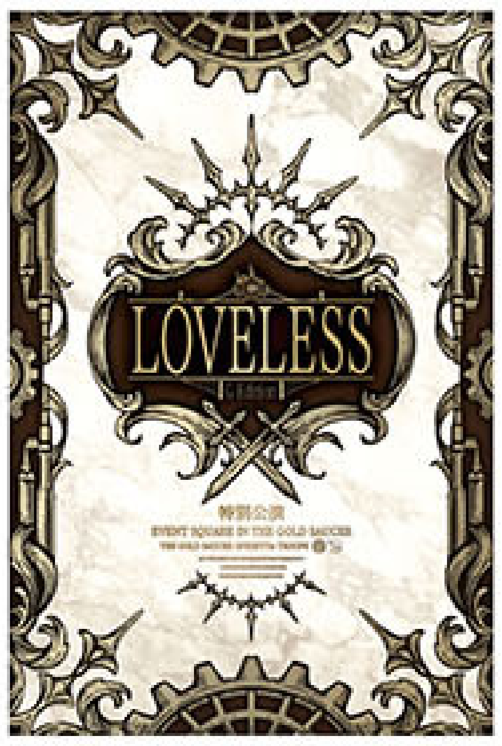
▼ 忠犬スタンプ人形（チワワ風）



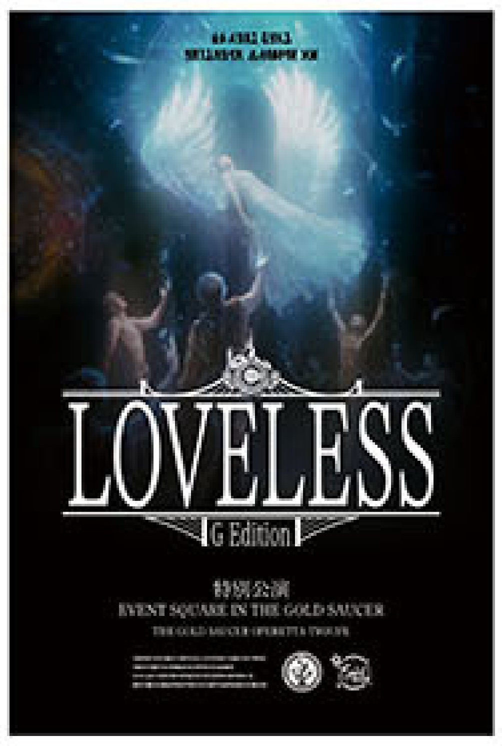
▼ 忠犬スタンプぬいぐるみ（コーギー風）



ポスター





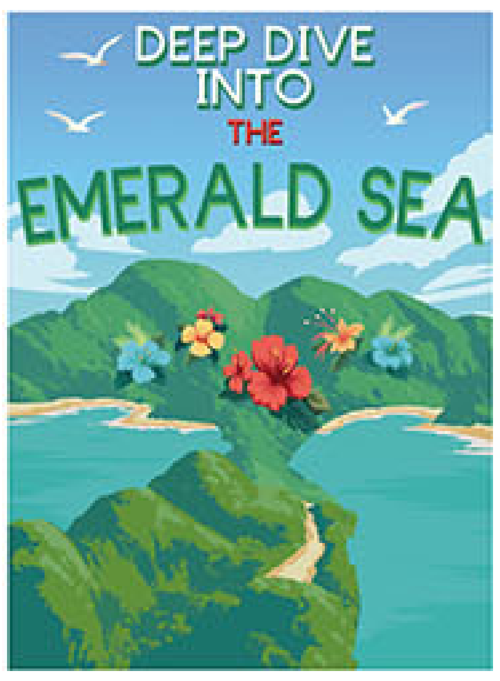


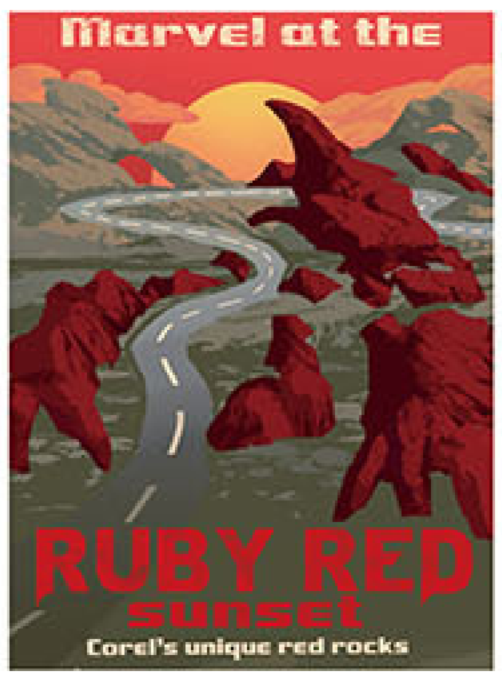
















ミニゲームの品々



▲『クイーンズ・ブラッド』の盤面とパーツ

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**菅原 豊**

『クイーンズ・ブラッド』の重厚なバックストーリーを表現するため、格調高い盤面を意識しています。ゲーム内の各地に配置されることを踏まえて、かなり見栄え重視なデザインにしました。ちなみに、盤面手前の引き出しを開けると、カードを収納できる設計になっています。

▼『コンドルフォート』のユニット



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**松下将大**

『コンドルフォート』の主要な3Dモデルは、開発後期にブラッシュアップを行ないました。デザイン画と重ね合わせながらミリ単位で調整したので、アートと見くらべても遜色ないものに仕上がったと思います。

キャラクターアートワークリード：**中村直樹**

ギガキャノンタワーは、姫をどこに立たせるかや砲台をどこに配置するかなど、いろいろなパターンを検討しましたが、結果的にいい感じに落ち着いて良かったです。

エネミーバトルデザイナー：**地引 廉**

開発初期に、シナリオチームから「クラウドたちがボードゲーム世界に吸いこまれて、ギルガメッシュとハチャメチャに大さわぎする」というプロットを渡されて、終始ニヤニヤしながら内容を確認した記憶があります。

『3Dバトラー』の対戦相手



Staff Comment

カットシーンアーティスト：**安田 亮**

『3Dバトラー』での神羅課長のリミット技は、「神羅魂を土下座で表現する」という案が会議で出てから、みんなノリノリで演出を作っていきました。私はカメラワークを担当しましたが、威圧感とおもしろさを両立させるのは、とても楽しかったです。

Staff Comment

エンバイロメントアートワーク：**菅原 豊**

自機であるスピードウイングは、ミニゲームのプレイ中はつねに背面を見ることになるので、とくにジェット周辺のフォルムや両翼の角度などにこだわっています。プレイヤーを鼓舞してサポートもしてくれる宇宙騎士団キャプテンは、その威厳を表現するために、デザインの細部まで検討を重ねました。

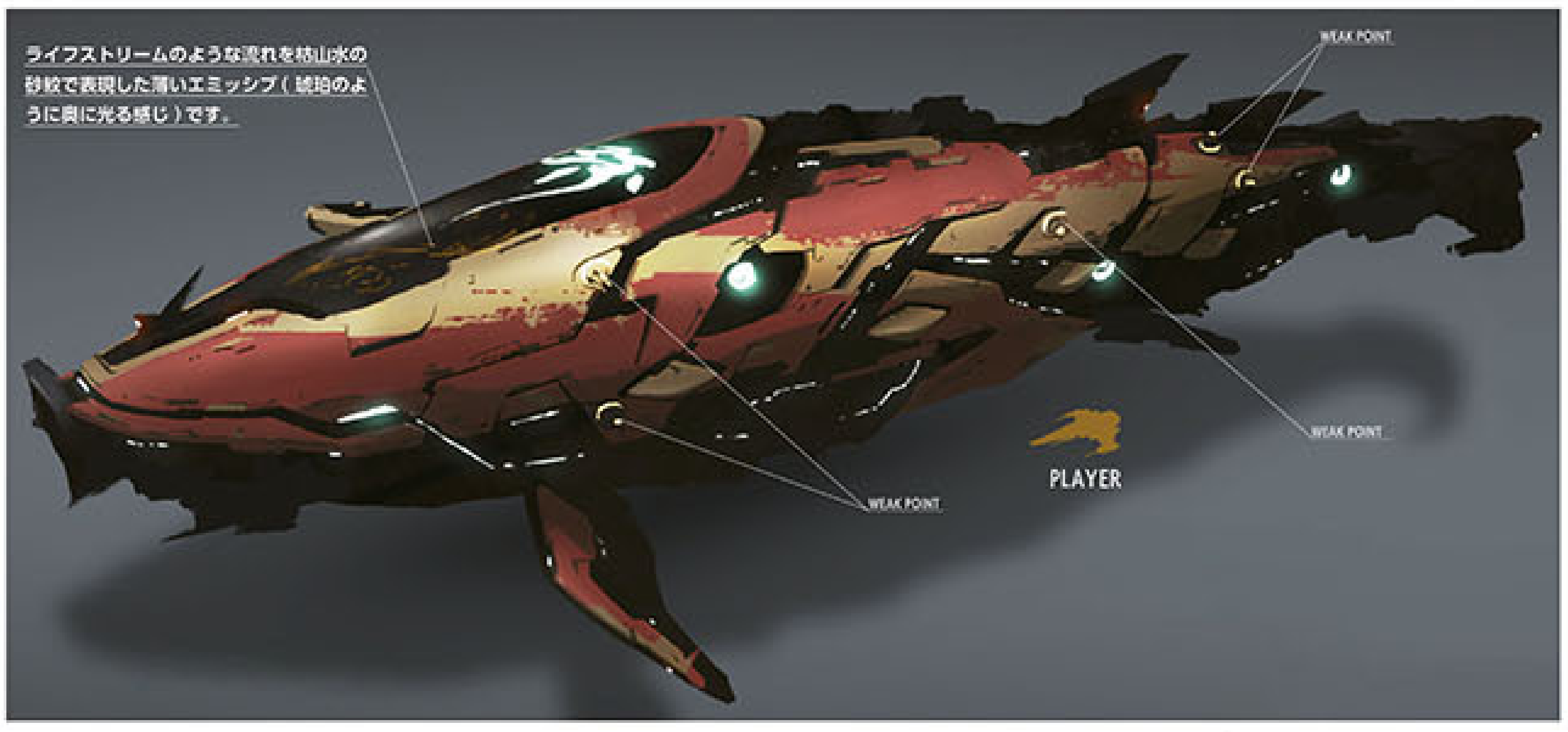
キャラクターアーティスト：**松下将大**

宇宙騎士団キャプテンの3Dモデルは、当初は金属のような質感でしたが、デザイン画のイメージに合わなかったため、プラスチックに近い素材に変更しました。そのおかげでSF感だけでなく、テーマパークのセットらしい良い意味での"作り物感"が出せたと思います。

『シューティングコースター』の機体とキャラクター

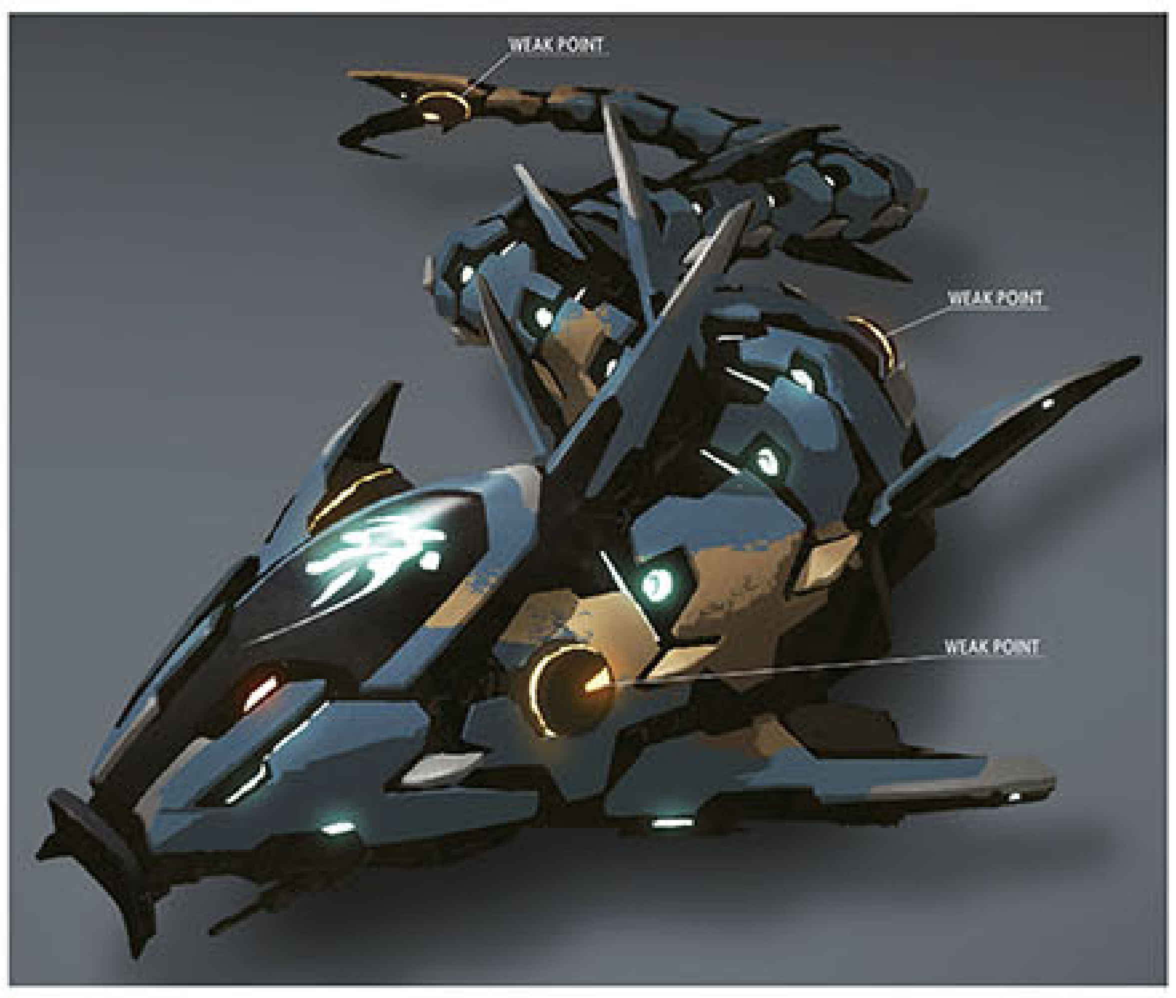
スピードウイング（自機）





ギルガメッシュ母艦

エンキドゥ級戦艦



宇宙騎士団キャプテン



Enemy Illustration

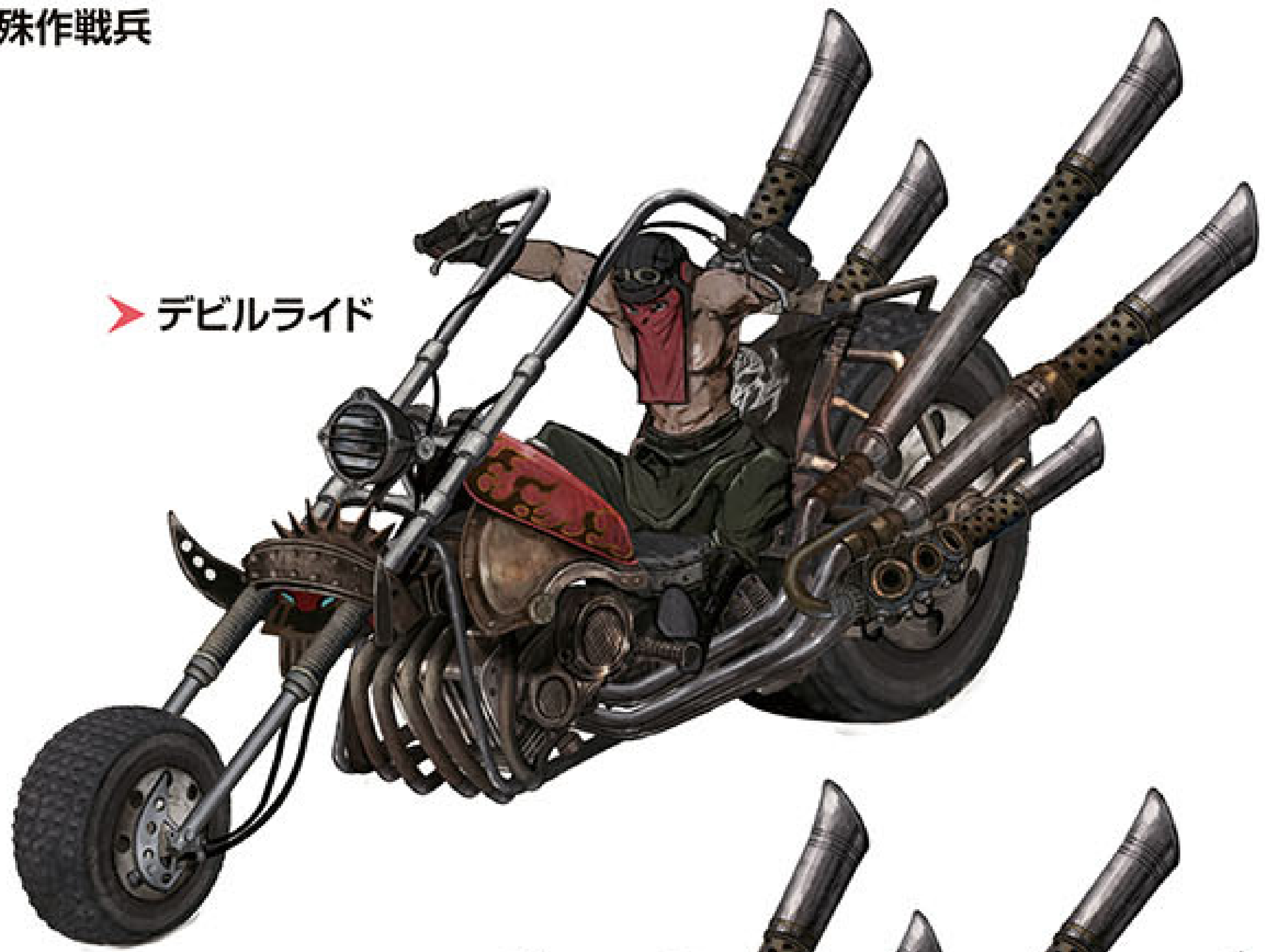
エネミーイラスト

ノーマル敵



特殊作戦兵

デビルライド





Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：
中村博之

バイクの重量感が出るように、小さなパイプ1本1本の太さまで、ていねいに3Dモデルを調整しました。

テスト0



Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**折井 潤**

本作にも登場させると聞いて、一番びっくりしたエネミーです。原作での特徴のひとつである「何もしない」という要素を取り入れ、バトル開始から30秒間は攻撃を受けるまで止まったままにしました。意図的な仕様でしたが、開発終盤まで「バグじゃないのか？」と各所から報告が集まってしまい、申しわけなかったです……。

トンベリキング



Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**中村博之**

トンベリキングの王冠は、人間ではなくトンベリの頭にフィットするように形状を調整しています。

エネミーバトルデザイナー：**折井 潤**

王冠を落とすギミックを入れたり、クエストの関係で王冠を盗めるようにしたりと、特殊な仕組みが多くて設定に一番苦労したエネミーです。

フォーミュラ



Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**中村博之**

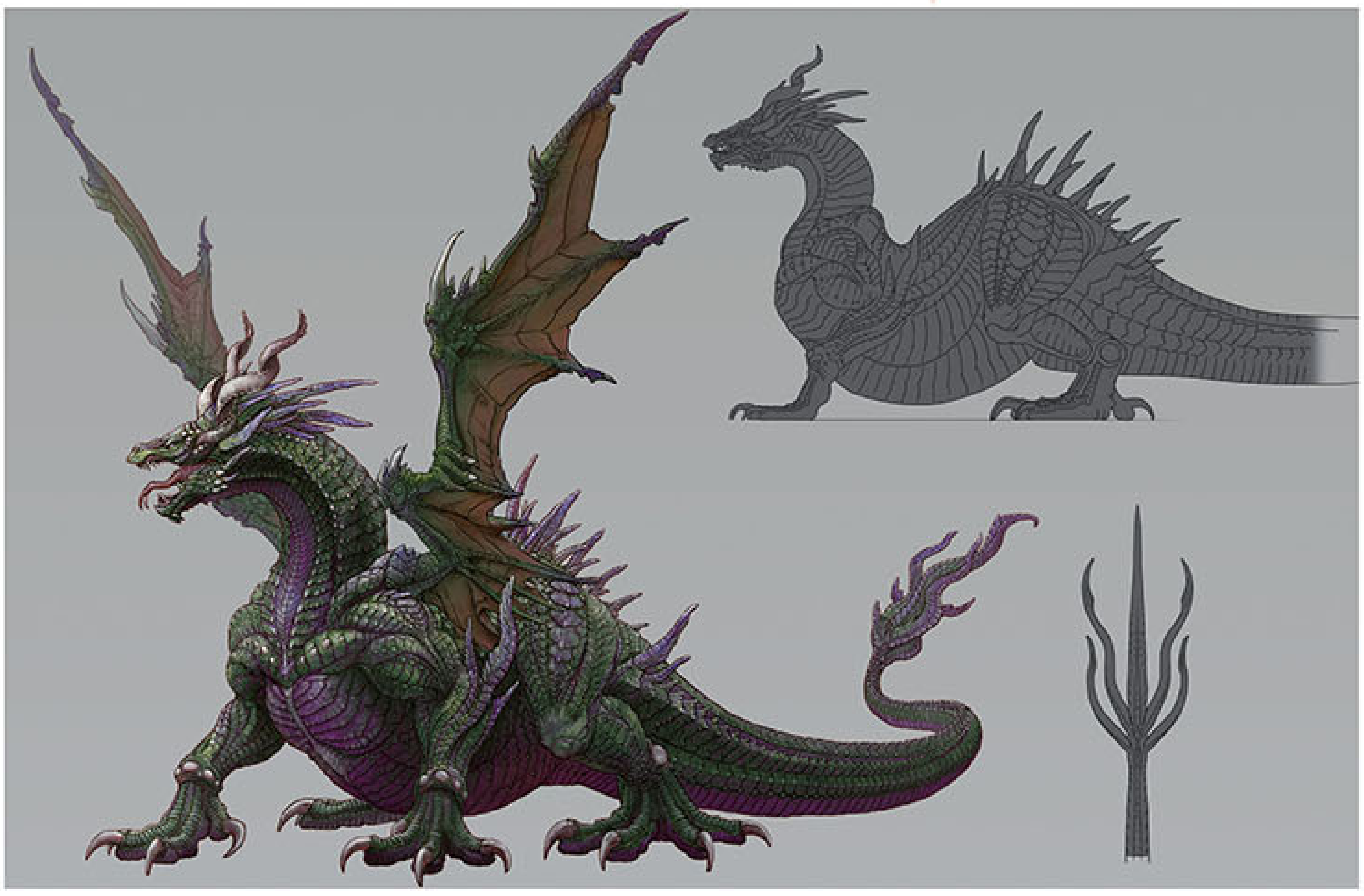
3Dモデルでは、翼の内側と外側で色の印象を変えて、動いたときに見た目の変化がわかりやすいようにしています。

Staff Comment

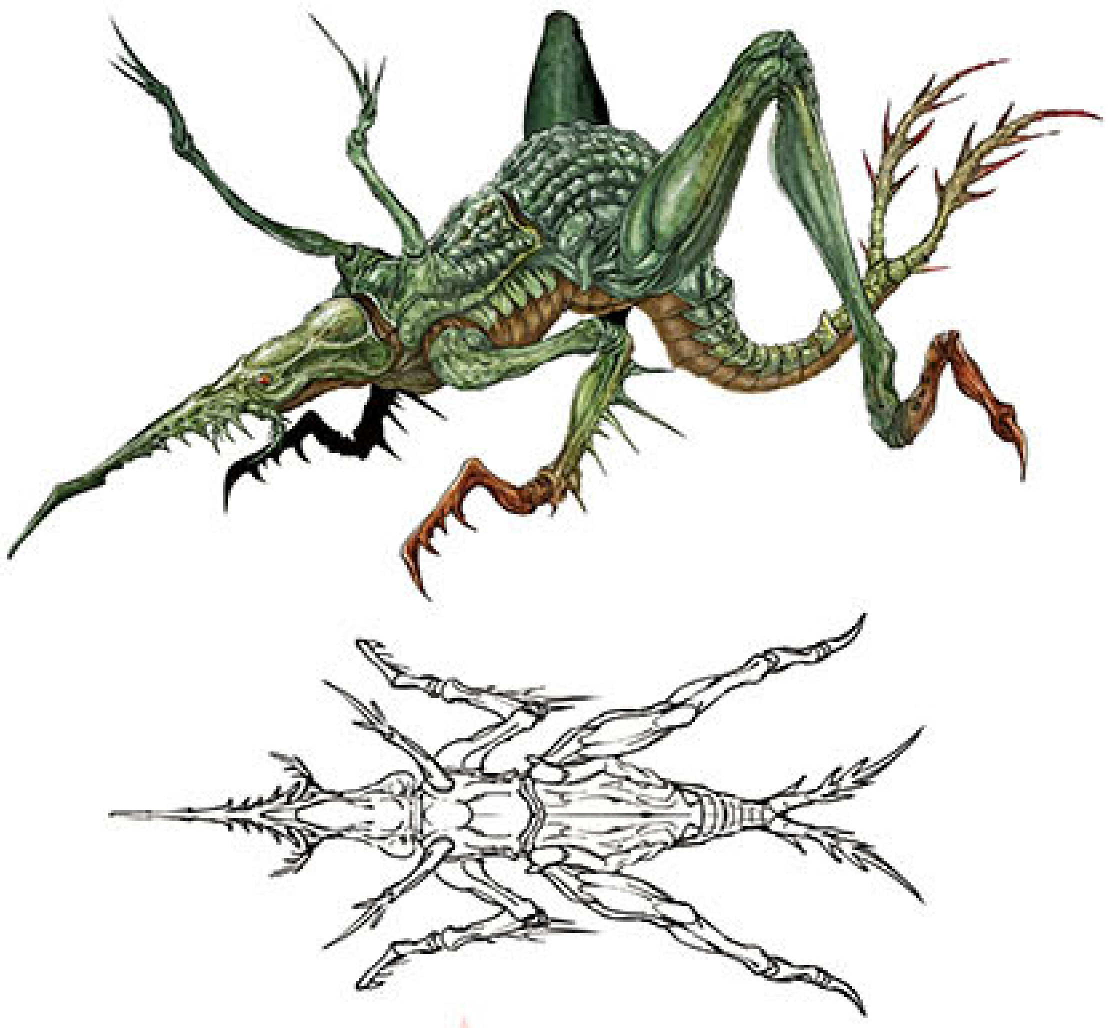
モンスターデザイン&キャラクターアートワーク：**籔本裕子**

オリジナル版では、「格好いいドラゴンが出てきた」と思ったつぎの瞬間に全滅させられた、恐怖の敵でした。あのどっしりとした体形と凶暴な顔の表現に時間をかけています。

ドラゴン



キュビルデュヌス



Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**熊 凱**

序盤のザコエネミーなので、特徴をちゃんと出しつつも簡単に倒せるようにしました。

ラムー

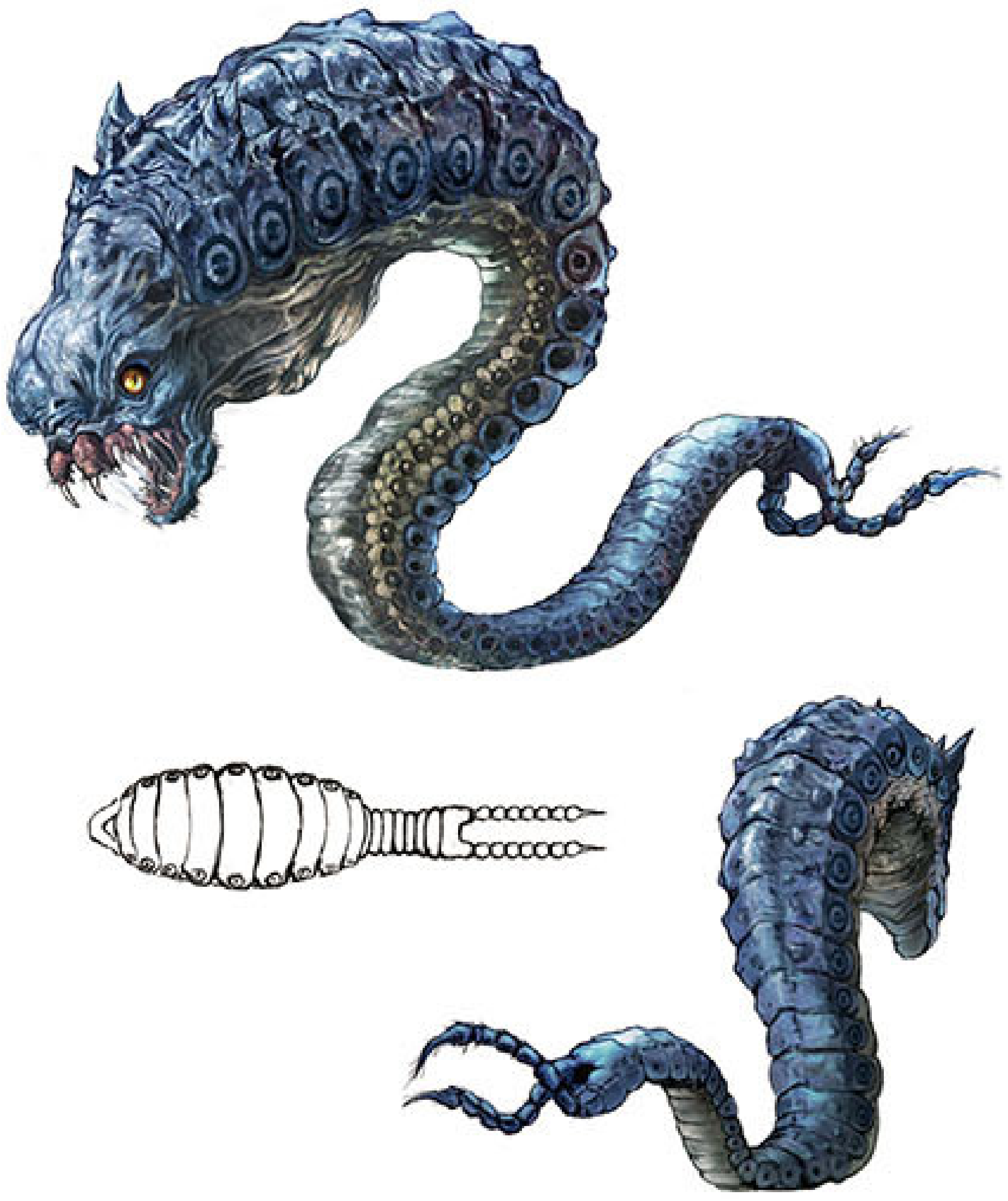


Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**熊 凱**

オリジナル版に登場したムーよりも、すごく派手な技をたくさん持っていて驚きました。

クロウラー



アークドラゴン



Staff Comment

モンスターデザイン&キャラクターアートワーク：籔本裕子

ドラゴンなのに昆虫っぽい見た目という、おもしろい体形と質感に仕上がりました。本作の開発チームに配属されて間もないころに手掛けたものですが、個人的に以降のエネミーデザインの指標となっています。

ホワイトムース



Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：中村博之

3Dモデルでは液体金属らしさを強調して、異様さをアピールしました。

エネミーバトルデザイナー：地引 廉

ホワイトムースの戦いかたは、「ミスリルマインから出てきてしまったプリンが、突然変異によってジュノンエリアの環境に適応したらどうなるか」という想定で考えています。その結果、洞窟内でミスリルを食べて得ていたはずの栄養を、敵を丸飲みしたり受けた魔法を分解して吸収したりすることで摂取するような、命を守るために苦労している生き物になりました。

オーガ



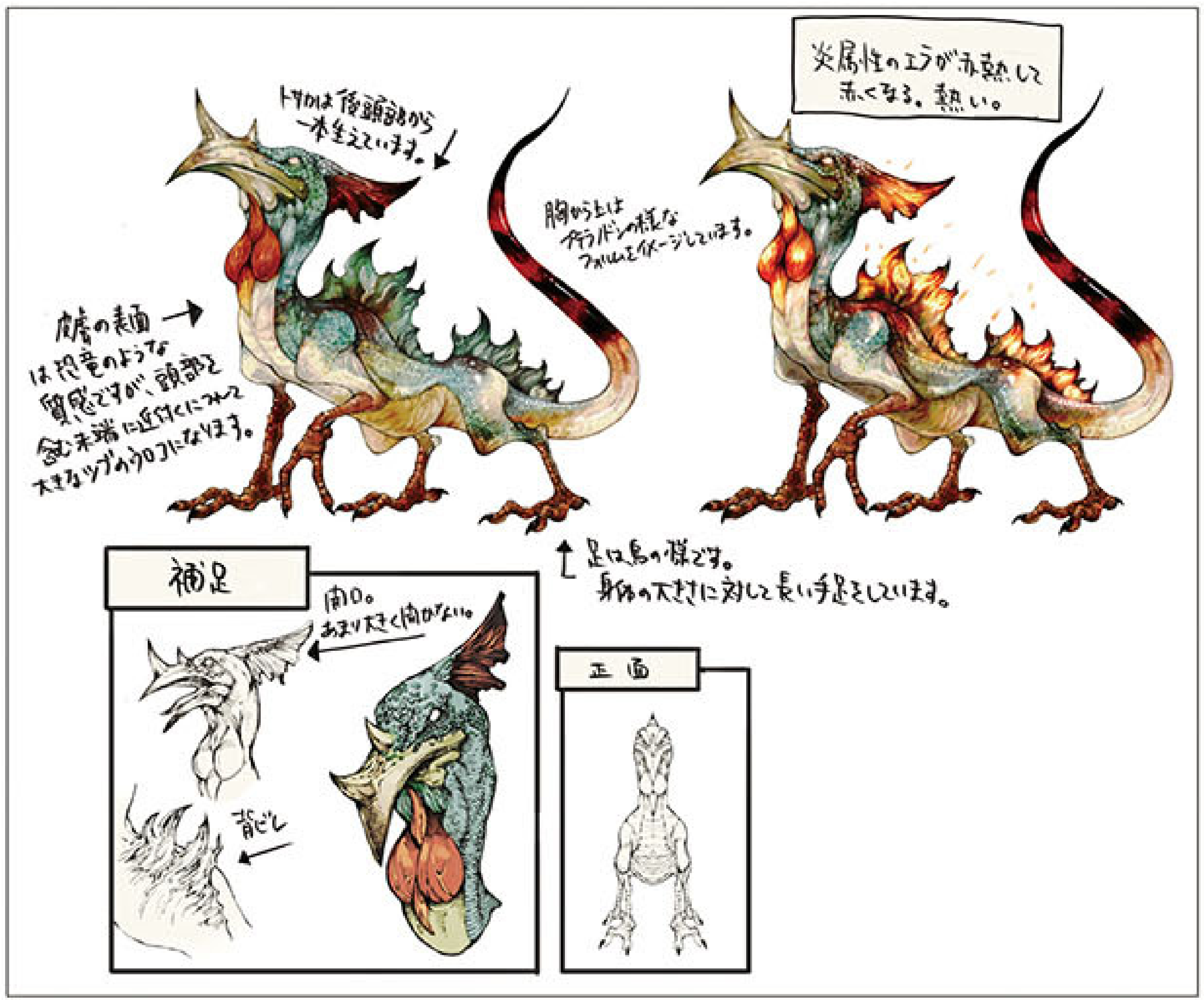
ゼムゼレット



Staff Comment

モンスターデザイン&キャラクターアートワーク：籔本裕子

オリジナル版では爬虫類に近いイメージだったので、最初はいかつい風貌でウロコを生やしたデザインにしましたが、調整していくうちにフクロウ風になり、思いっきりフワフワにしてかわいく仕上げました。配色はインコを参考にしています。



ネロスフェロス

キャッパワイヤ



Staff Comment

キャラクターアートワーク：杉山麻美

「この子の動きは、横方向と縦方向のどちらなのか」と考えながら描いていました。試しに縦に飛ばしたラフもありますが、あまりかわいくなかったですね。

エネミーバトルデザイナー：熊 凱

視覚を持たず何も見えない敵という設定だったので、その特徴をどう表現するか考えて、クラウドたちがアビリティや魔法を使ったときの振動に反応するようにしました。

グランガラン＆コグランガラン＆マゴグランガラン



Staff Comment

キャラクターアートワーク：杉山麻美

「ライフストリームが結晶化し、その記憶の影響で古代種の神殿に似たデザインのたまご型モンスターになっている」といった感じでイメージをふくらませました。原作で大好きな敵だったので、デザインできてうれしかったです。

ビーチプラグ



Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：成 運昌

背中の硬い貝殻を活かした戦いかたをさせたかったのですが、バトル中は基本的に相手と正面で向き合っていて、リアルタイムのアクションで背中側を活用するのは難しいと判明しました。身体の前後を入れかえて、貝殻のほうをプレイヤーに向けたまま動く案も試したものの、そもそもタコの足では移動に限界があったため、最終的には移動と攻撃を同時に行なう現在の形に落ち着いています。

クラウンランス



Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：成 運昌

この躍動感あふれる触手を見た瞬間、"ふわふわ回避"というキーワードが浮かび、攻撃を避けることに特化した敵にすると決めたんです。そのせいか、企画を練り上げるたびに避ける能力が極まっていき、挙げ句の果てには「この回避上手をどうすれば倒せるのか？」と悩むまでになりました（笑）。

▼ニードルキッス





▲バグナドラナ

▼トゥーサイド



Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：松本龍之介

『ルーレット』で表と裏のどちらの面が出たかに応じて良い効果か悪い効果を発生させる、ギャンブル性の高いモンスターです。じつは、短いバトルでも確率が50%に感じられるように、直前の結果とはちがう面が出やすくなる仕組みになっています。

▼デスクロー



Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：折井 潤

オリジナル版で使う攻撃『デスクロー』はダメージを与えるだけでしたが、FFシリーズにおいて『デスクロー』という技には思い入れがあったため、今作では『FFV』にならって瀕死の追加効果を持たせました。

▼ランドウォーム



キマイラ





Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：成 運昌

インパクトのある格好いい頭が4つも付いており、それらをフル活用して戦わせたいと考えました。ただし、複雑な動きにすると制作コストが許容範囲を超えてしまうので、ひとつの攻撃動作中にそれぞれの頭をつぎつぎと動かすことで、連携している感じを演出しています。

ジョーカー



Staff Comment

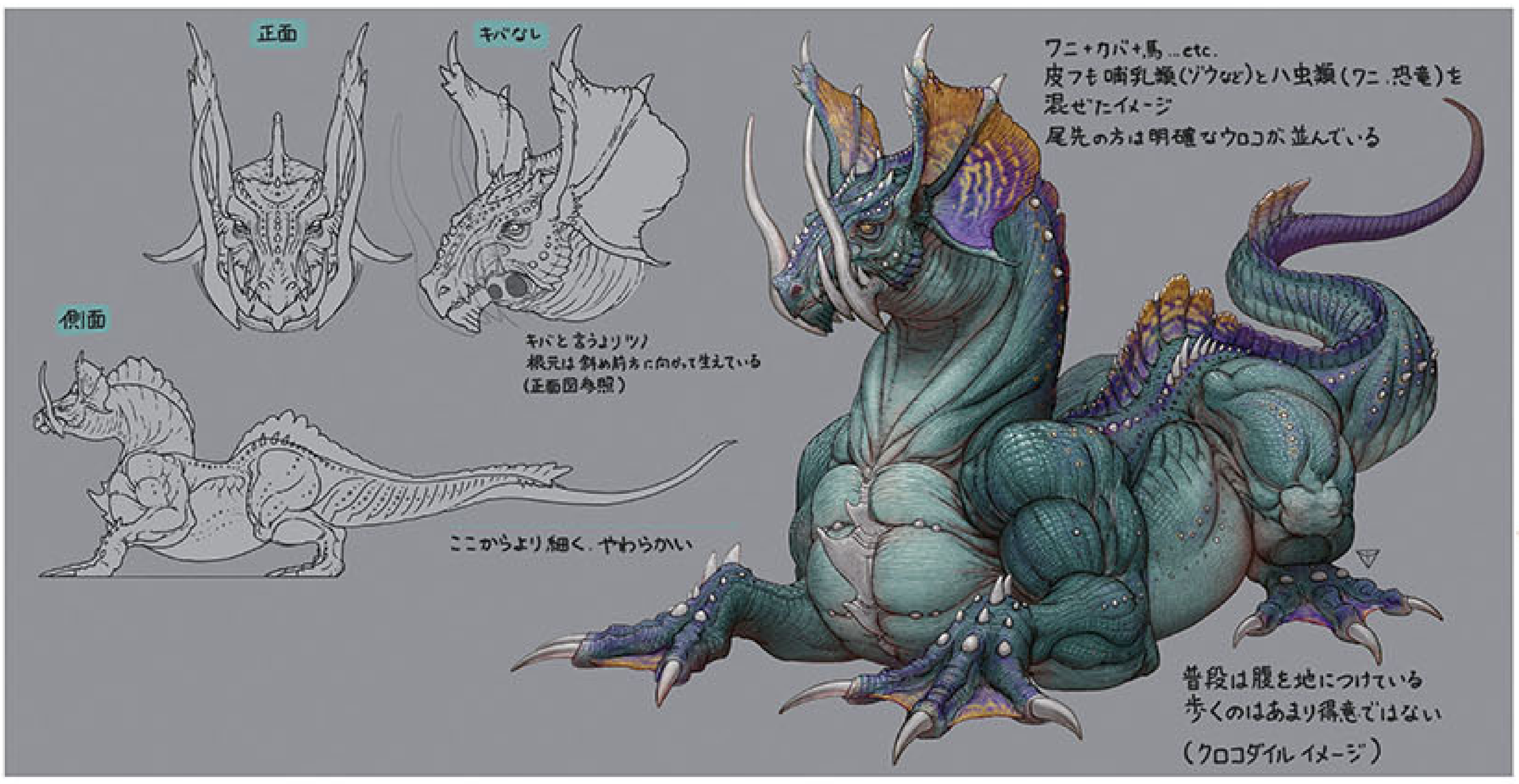
エネミーバトルデザイナー：松本龍之介

『バイオバインド』でキャラクターを拘束し、操作できるメンバーを減らしていくエネミーです。ガード中の敵にアビリティを当ててヒートさせるのが攻略法ですが、ATBゲージがたまるまでの時間が単調にならないように、カウンターによる行動にも工夫を凝らしました。



サベッジグランドホーン

バジガンディ



Staff Comment

モンスターデザイン&キャラクターアートワーク：籔本裕子

オリジナル版ではどっしりとした印象が強かったので、あえて動きづらそうな骨格にしました。ゲーム中では元気に飛び跳ねていますが、ふだんはのんびりすわっている設定です。



フラワープラング

Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**熊 凱**

植物なので成長する要素を取り入れました。育ったことを表現するために、見た目だけでなく使う技も変えています。

インセクトキマラ



Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**地引 康**

バトル中の顔は大変怖いですが、戦っていないときの姿を遠目に観察すると、とても愛らしい動きが見られます。代名詞でもある『怒髪天ボンバー』という技名は、僕がこのゲームでとくに好きな単語のひとつですね。



キキキアチョ

ストーンゴーレム



Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**中村博之**

3Dモデルは、それぞれの関節が動いたときにパーツ同士が干渉しないよう、実際に動かしながら微調整を行ないました。



▲ バジリスク

Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**セスティ・アルベルト**

カメレオンのような見た目を踏まえて、バトル中に姿を消してプレイヤーを惑わせつつ、急に出現して舌で攻撃したり魔法を使ったりするようにしました。

▼ バルロン

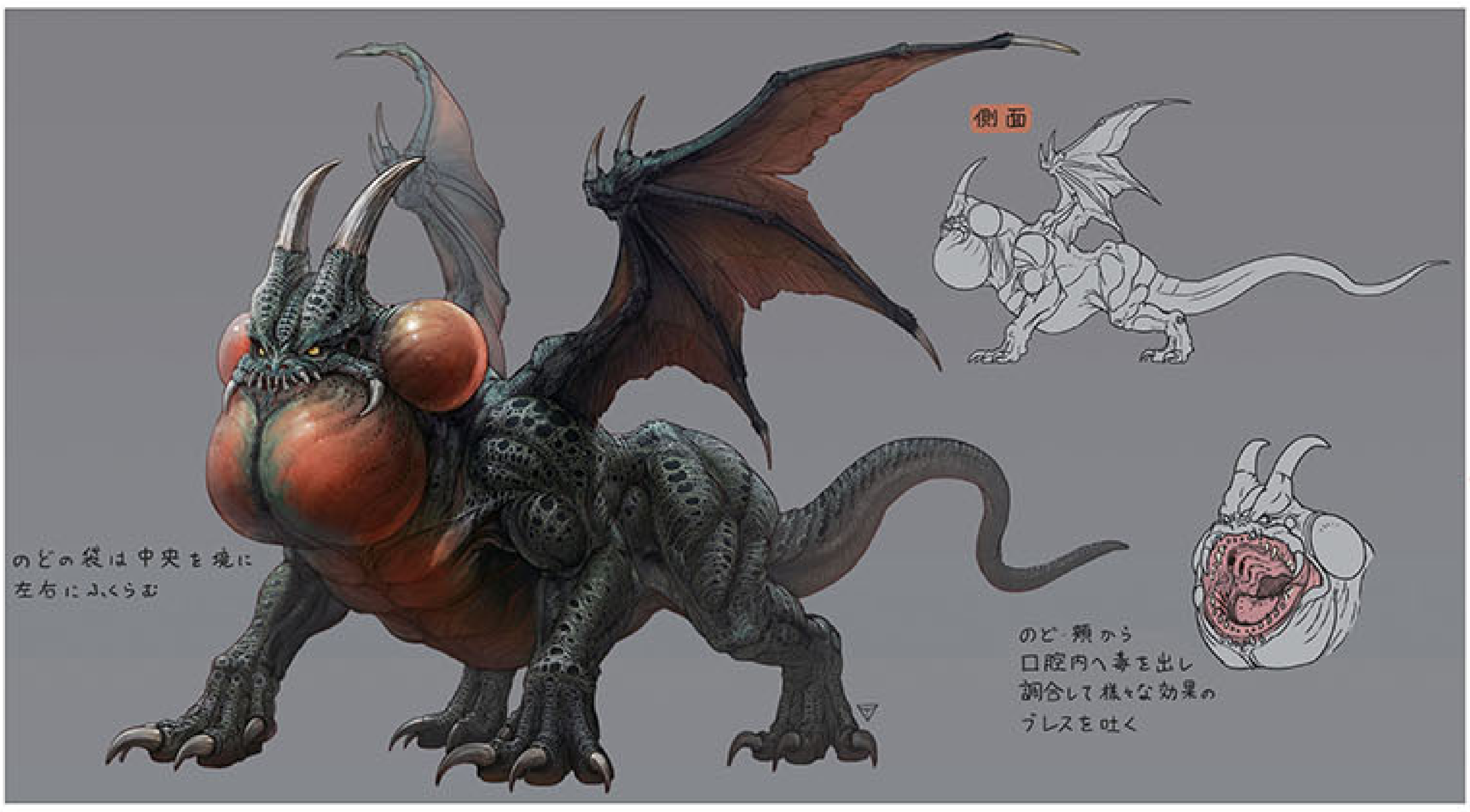


Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**成 運昌**

ムキムキの筋肉とタフそうなポーズの設定画からフィジカルの強さを感じ取り、アクション性の高い戦いが似合うと考えて、攻撃時も防御時もすばやく動くアクティブな敵として制作しました。翼を利用して瞬時に移動するモーションが格好いいですね。

▼ ベルチャータスク



Staff Comment

モンスターモデラー&
リードキャラクターアーティスト：
中村博之

雨のシーンで登場する個体用として、全身が濡れた質感のデータを別途用意しています。

リードボスバトルデザイナー：**佐瀬太亮**

口から吐いた毒ブレスを羽ばたいて拡散させる大技を持つエネミーですが、それ以外の汎用的な攻撃手段は後方を攻撃するものが多く、バトルの構築には少し苦労しました。

▶ ババヴェラウミュ



Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**熊 凱**

背面にある目を弱点にしたかったのですが、実際のバトルでは見えづらかったですね。

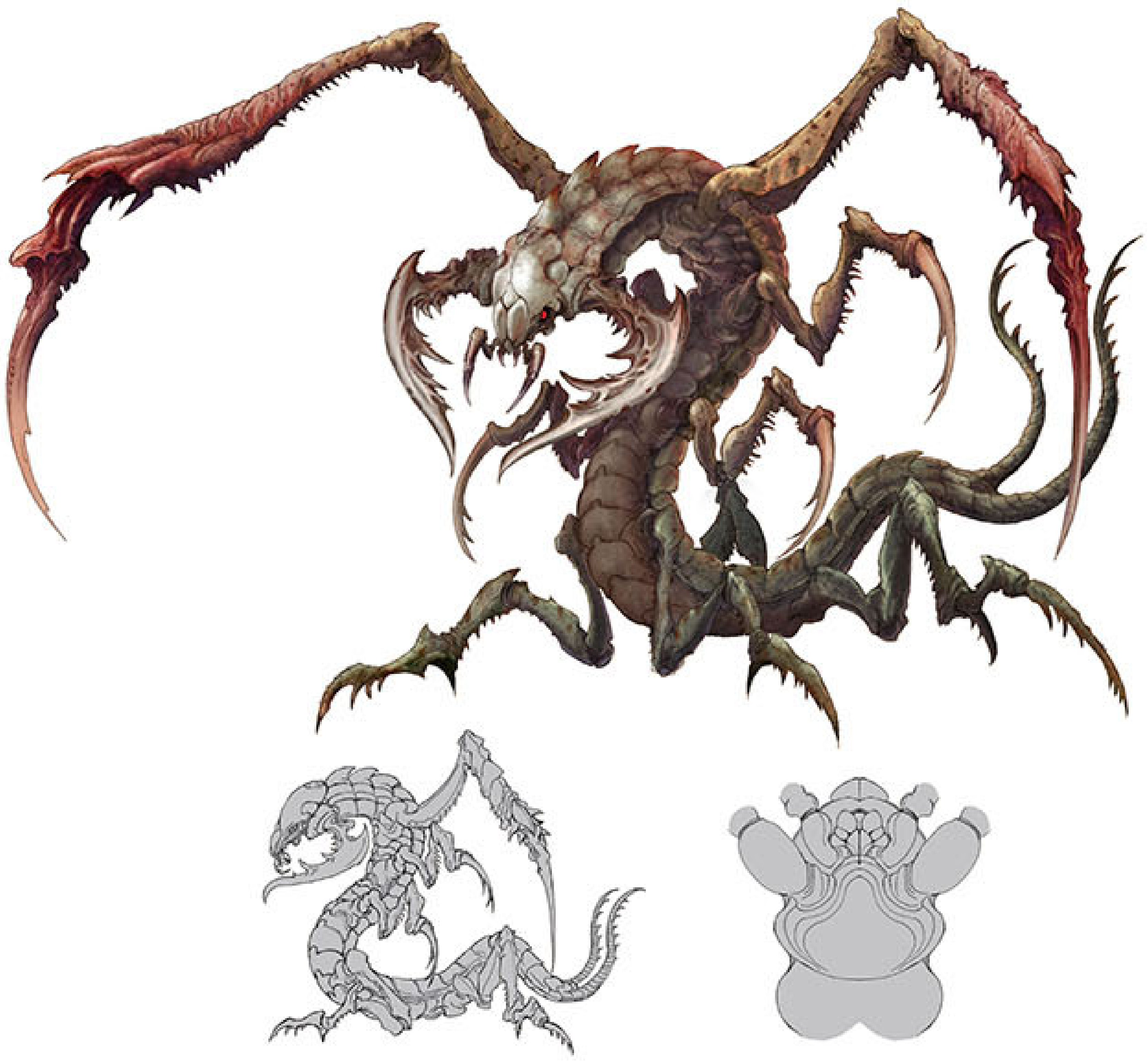


▲ ブラックバット

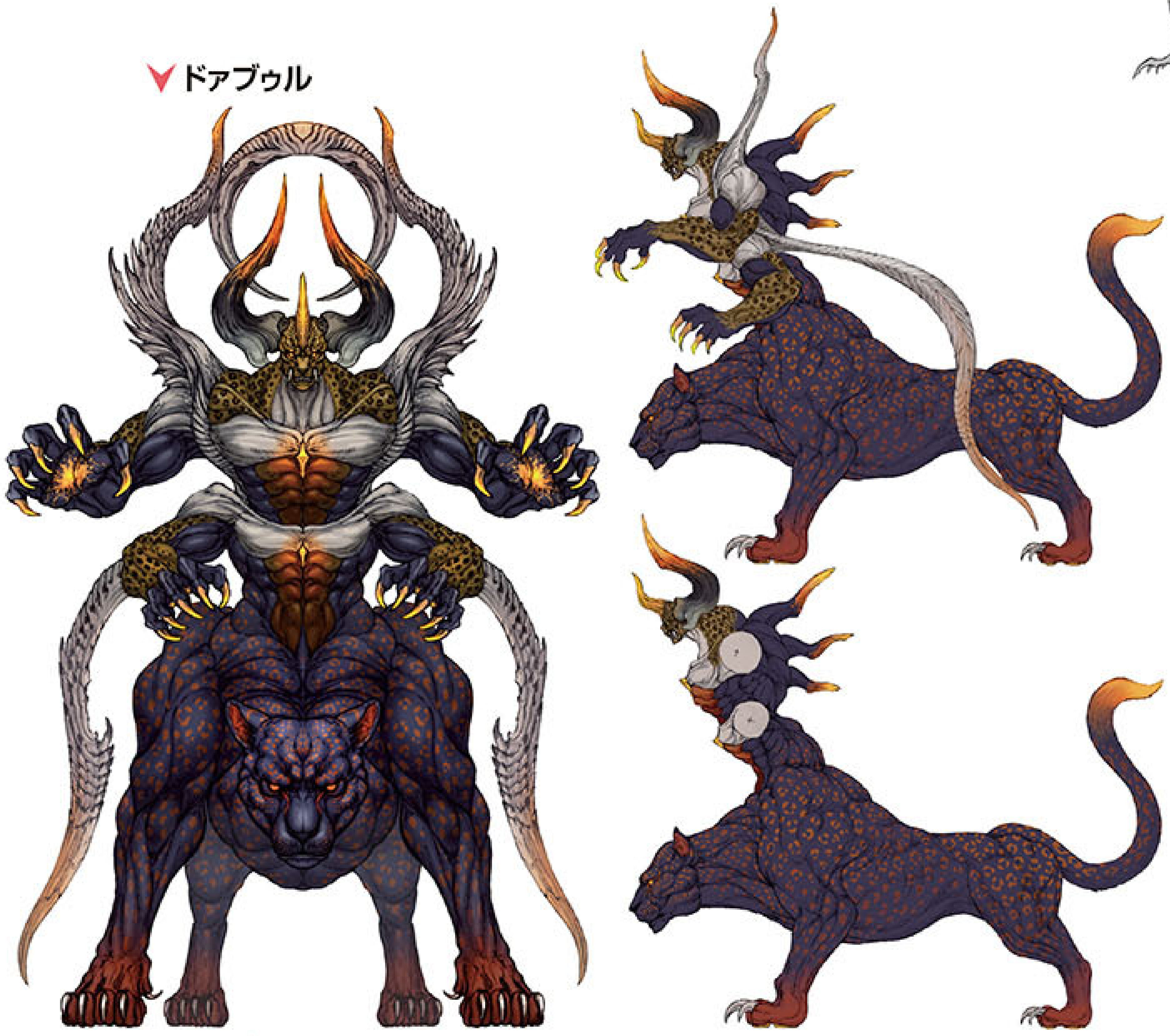
スラップス



ゲルシュメルゼ



ドァブゥル



Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：
中村博之

3Dモデルでは、身体に生えているコケが発光するほか、攻撃動作に合わせて色も変わります。さらに、光に動きをつけて、コケがうごめいているような雰囲気を出しました。

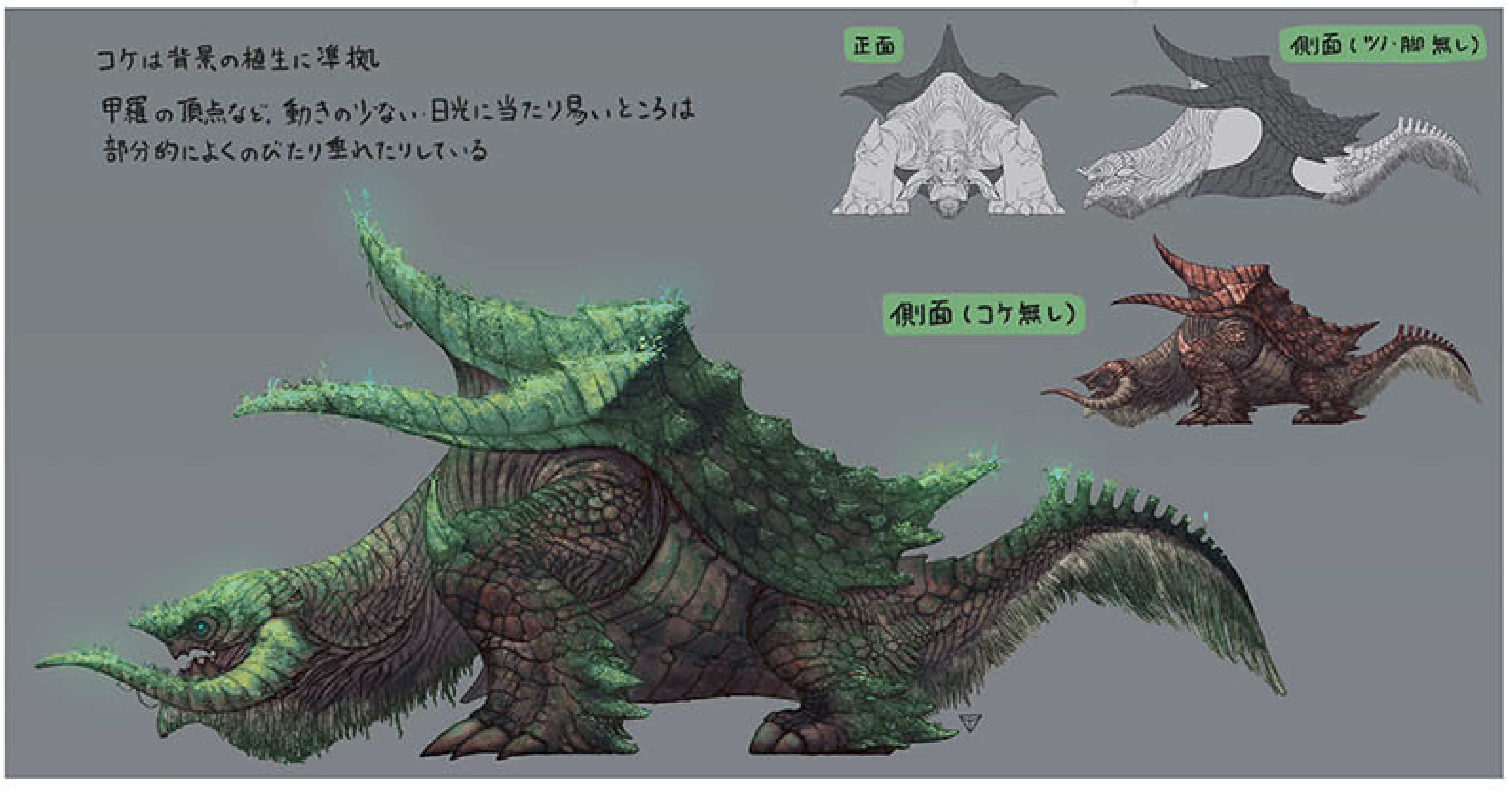
エネミーバトルデザイナー：**成 運昌**

古代種の神殿のなかで、甲羅の上にびっしりとコケがむすほど長い年月を生きているとの設定を聞かされて、「共生関係を築いてきたアダマンタイマイとコケを共闘させたい」と思いました。あくまでもバトル上の設定ですが、コケは攻撃を、アダマンタイマイは防御を担当していて、お互いに補い合える素敵な関係性だと、勝手に想像しています（笑）。

Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：
セスティ・アルベルト

せまいエリア内で展開する束縛感の強いバトルの相手として考えました。炎の円陣に囲まれたとき、高速で動く敵の攻撃を避けつつダメージを与えていけば炎が消えて束縛から解放されるという、リスクとリターンの関係を想定しています。そのため、炎の円陣はせまさを体感できるくらいの大きさに設定しました。



モスアダマンタイマイ

Staff Comment

モンスターモデラー&
リードキャラクターアーティスト：
中村博之

翼の文様を魔法のように際立たせるために、3Dモデルでは文様の部分を光らせています。



デスフロート

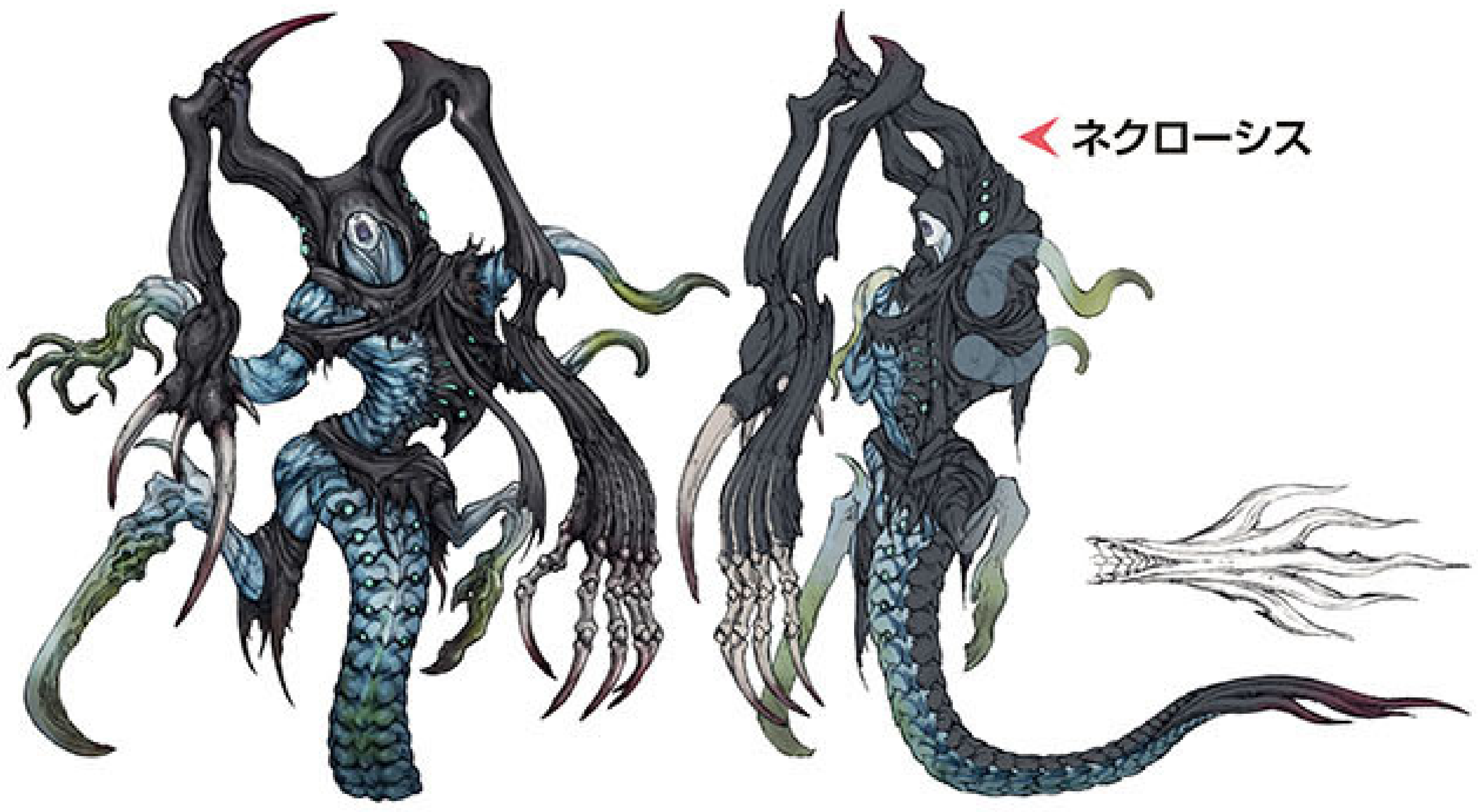
Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**熊 凱**

バトル中ずっと振りまわしている鉄球には、攻撃判定（ぶつかった相手に攻撃する能力）が設定されています。開発当初は、バトル以外の状況でもそのアクションをしていたため、周囲の神羅ボックスなどを勝手に壊していました……。

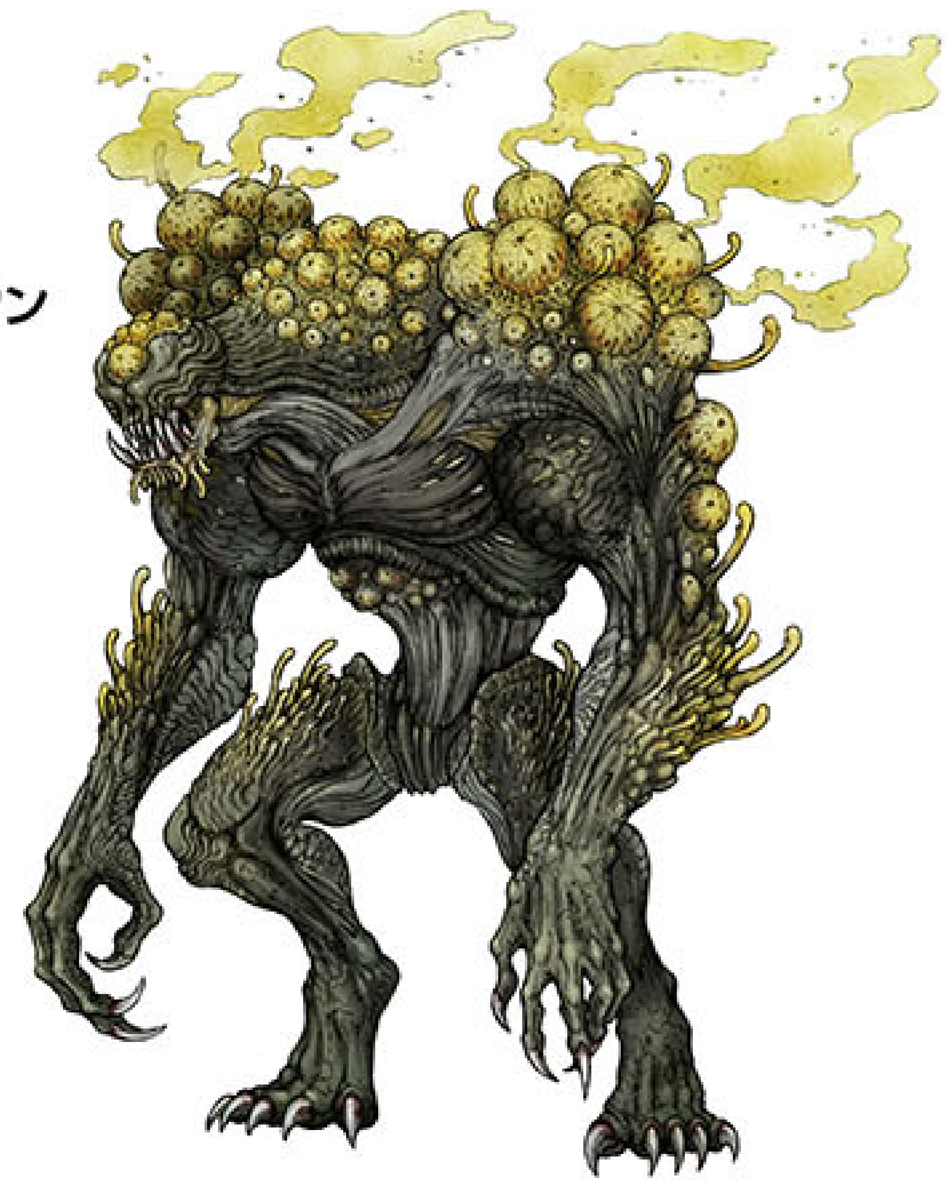
スクリーマー



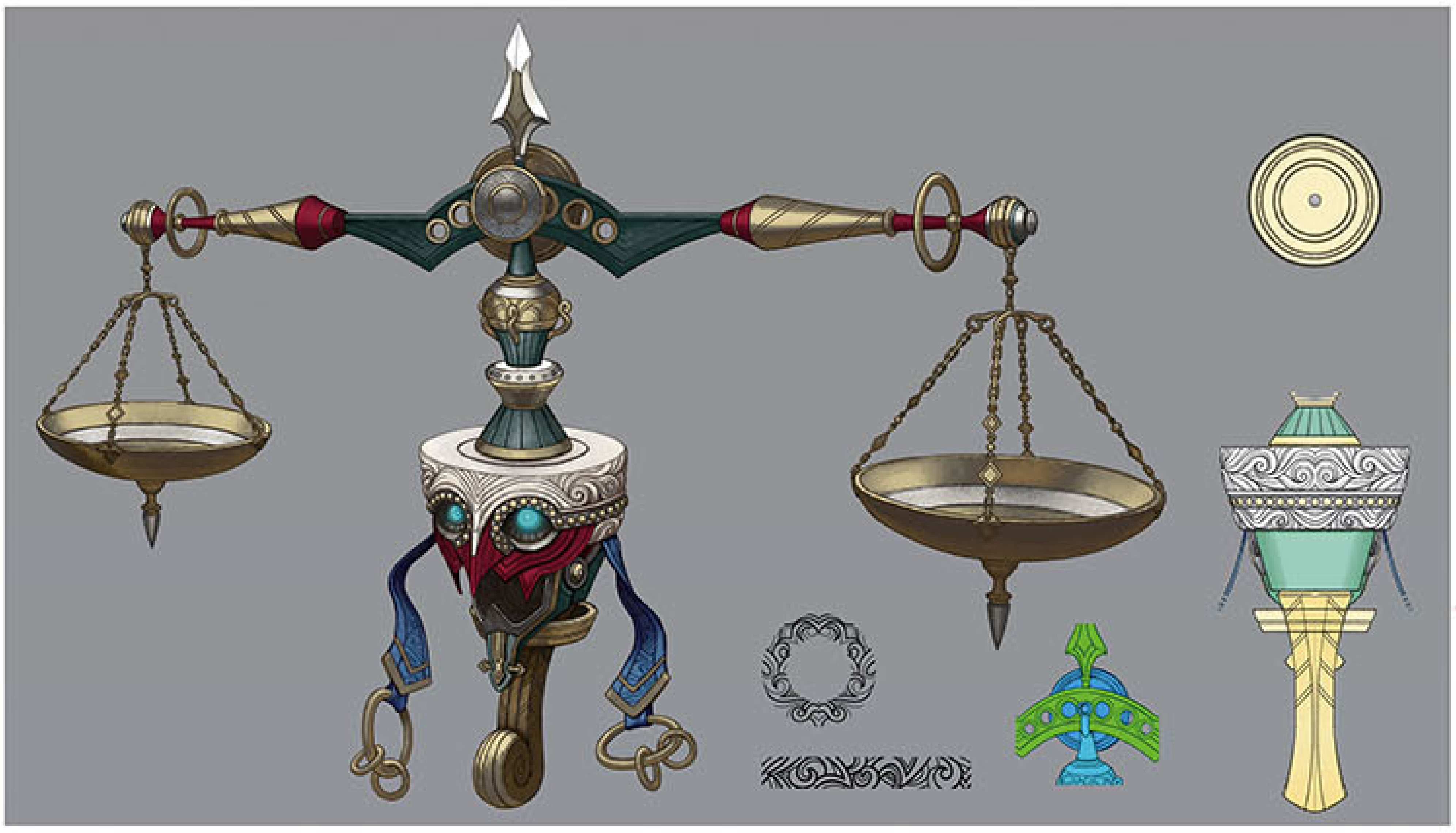


ネクローシス

アンノウン



ジャッジ



Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**熊 凱**

天秤のようなモンスターなので、その特徴を活かそうと思い、「攻撃を受けると傾いて物理攻撃か魔法攻撃のどちらかが無効になる」という極端な性質にしました。オリジナル版で使う技『？？？？』も再現しています。



ヘルハーレーVR2



フィーラー

Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**中村博之**

3Dモデルでは、粒子がうごめいているように表現できるシェーダーを使って、できるかぎりこまかい動きまで表現しました。

ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

じつは黒フィーラーと白フィーラーで、粒子の流れかたなどが異なります。黒フィーラーと戦う眠りの森は暗くてわかりづらいですが、よく見ると両者の差に気づけるかもしれません（気づいてほしい……）。

ボス敵

ヴァリアントレイリー



ローチェ



Staff Comment

モンスターデザイン&キャラクターアートワーク：**籔本裕子**

既存キャラクターの腕や髪などをアレンジする場合は、通常であれば設定画を描かずに3Dモデルのキャプチャー画像をレタッチしてデザインを進めます。しかし、ローチェは重要な人物にもかかわらず、ベースとなる全身の設定画がなかったことに改めて気づき、超特急で描き下ろしました。



ダイン

Staff Comment

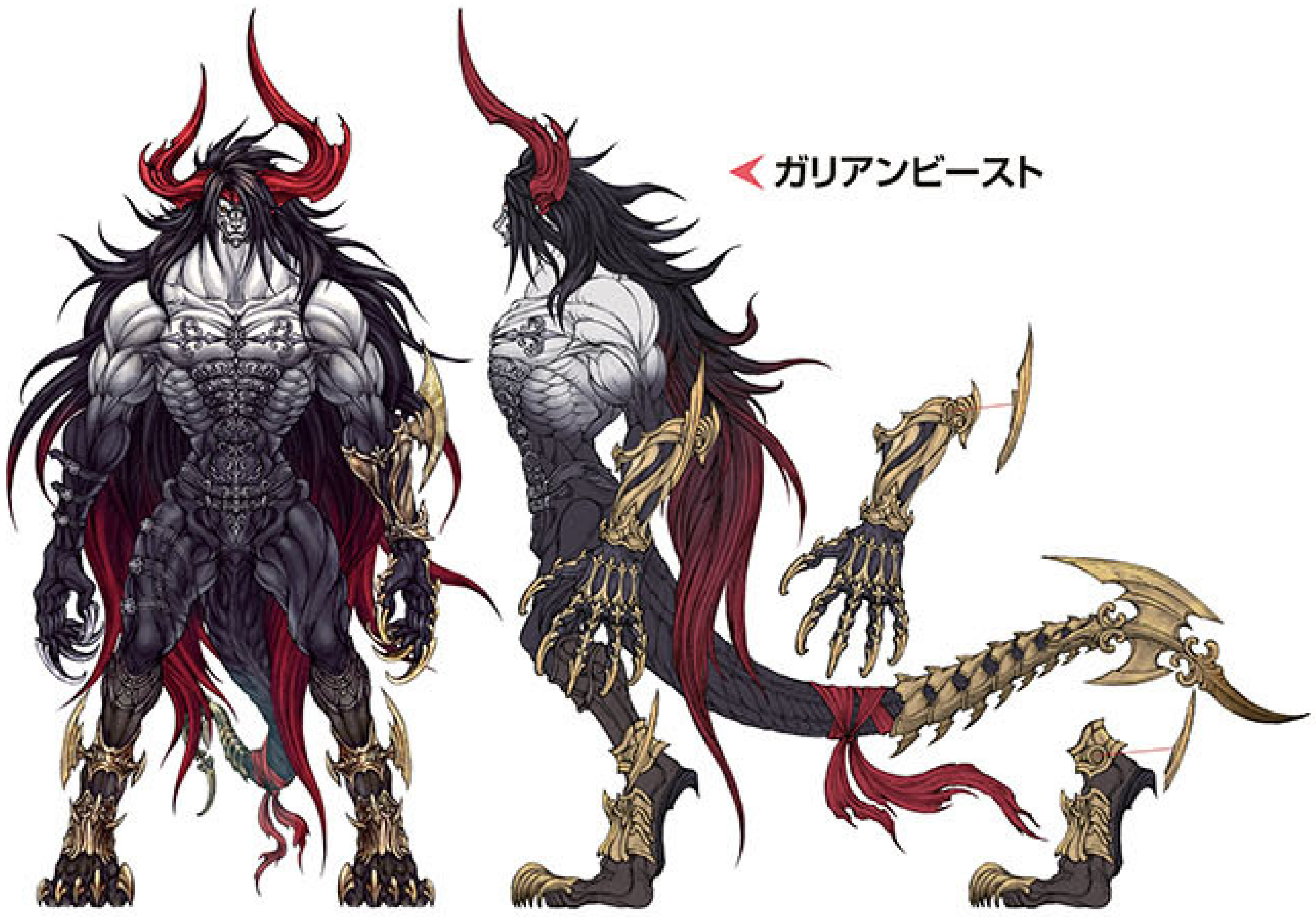
モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：
中村博之

左腕に付く瓦礫のパーツは、ただでさえ構造が複雑なうえ、バラバラに砕けるように3Dモデルを分割したため、とても手が掛かりました。

ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

シナリオチームからは「スクラップをまとった鉄の怪人」と指定されたので、「全身に瓦礫をフル装備した"フルアーマーダイン"はどうでしょう」と提案し、ラフデザインまで作ってもらいましたが、さすがにディレクターからNGが出ました。

ガリアンビースト

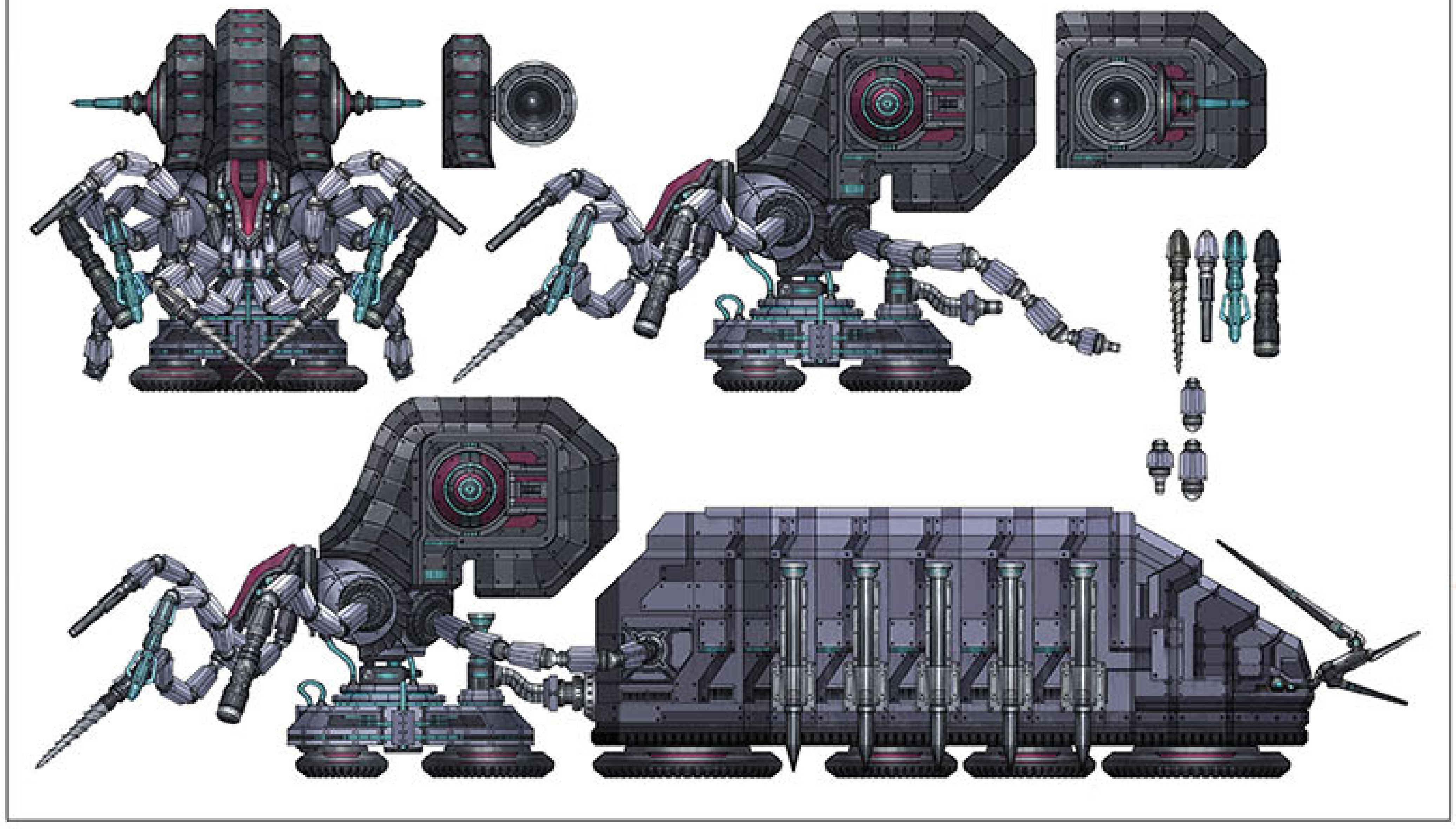


Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

デザインは、『ダージュ オブ ケルベロス -FFVII-』のものをベースにしつつ、獣感をより高めるために、ネコの足のような爪先立ちでかかとを浮かせた形にしてほしいとお願いしました。モーションのポージングも相まって、絶妙な人型ビースト感をかもし出せたと思います。

セイザースネイル

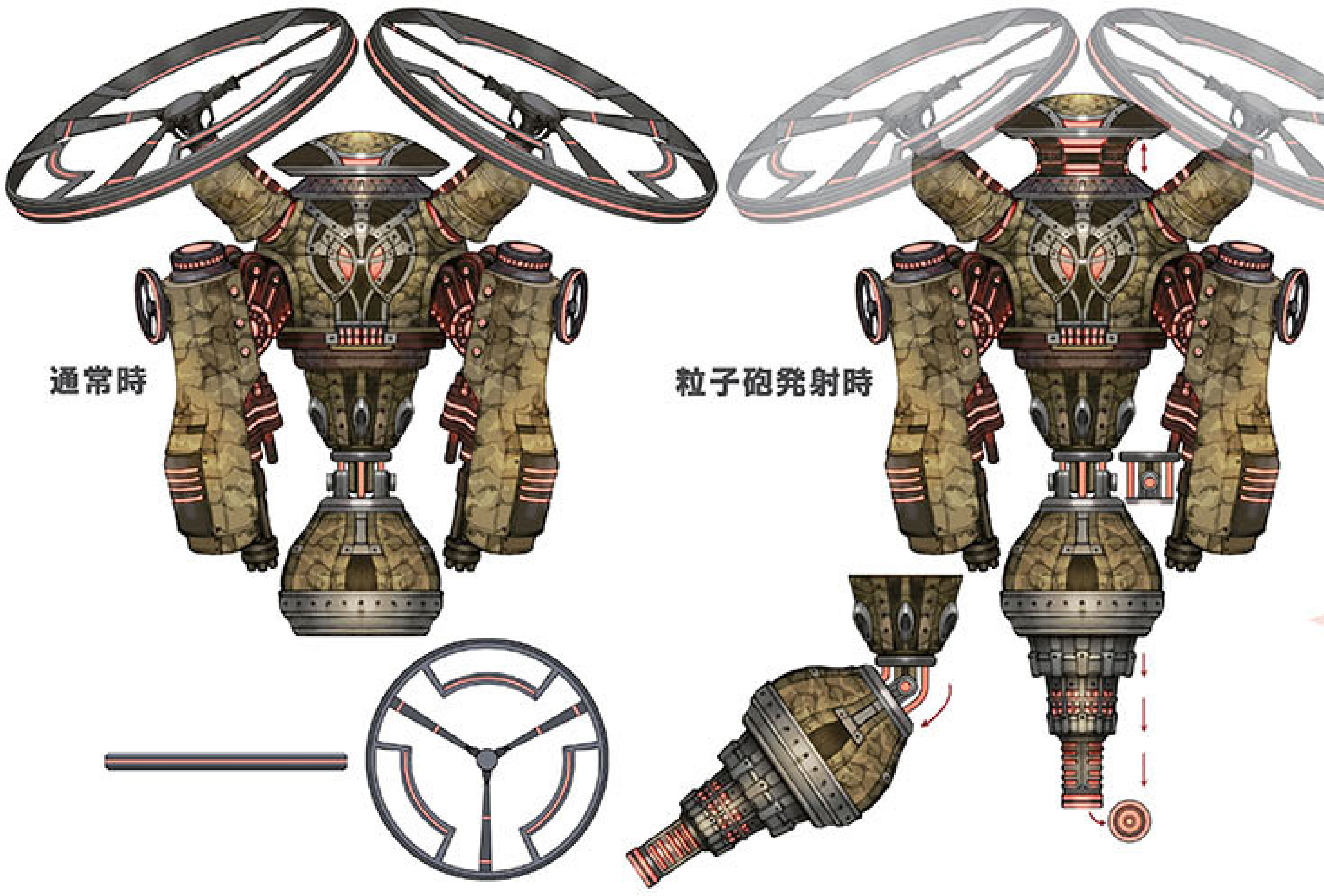


Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

ボス本体、捕獲用のドローン、檻となるコンテナ、さらに宝条と、ひとつのバトルで計4体の人や物体を制御しています。なかなか制作コストの高いボスになりましたが、最後はジョニーの引き立て役として見事に散ってくれたので良かったですね。

ヘリガンナーカスタム



Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

最初に「オリジナル版や前作に登場したヘリガンナーとはシルエットを変えてほしい」と依頼されました。もともとの構成要素がシンプルなので、どう変えればいいか悩みましたが、伸縮式の大型砲塔を追加する案をデザイナーが出してくれて、そこからバトルの中身もトントン拍子に決まっていったんです。

トードエボルブ

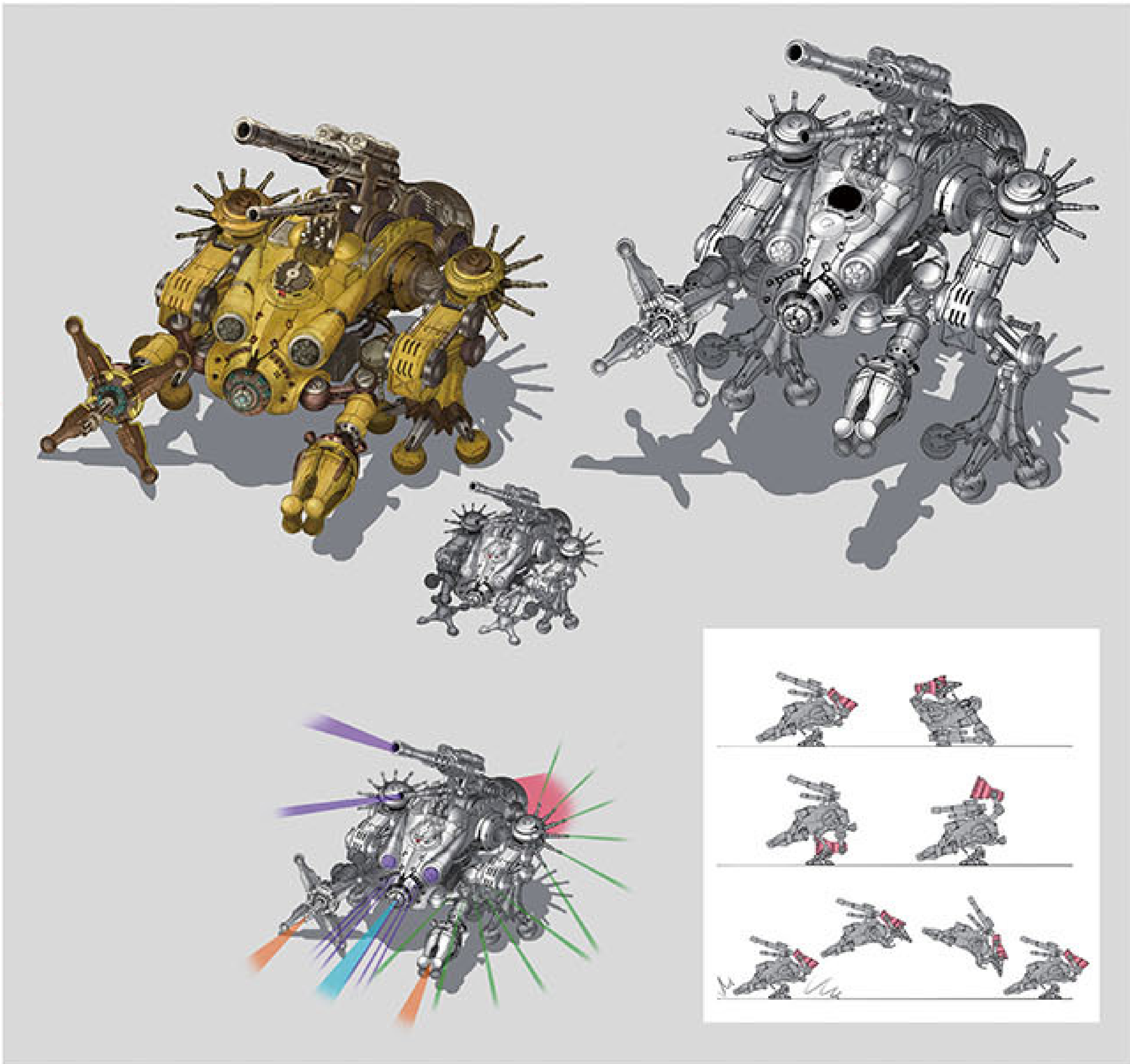
Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

ラフ段階では昆虫型や鳥型などのアイデアもありましたが、絶妙なポンコツ感をまといつつ、やたら転げまわる可動性も両立できるカエル型の案が出た瞬間、全員一致で採用が決まりました。

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**中村博之**

重量級のメカですが、おどけた動きをしたりひっくり返ったりするので、関節の可動域をかなり広くできるように3Dモデルを設計しました。

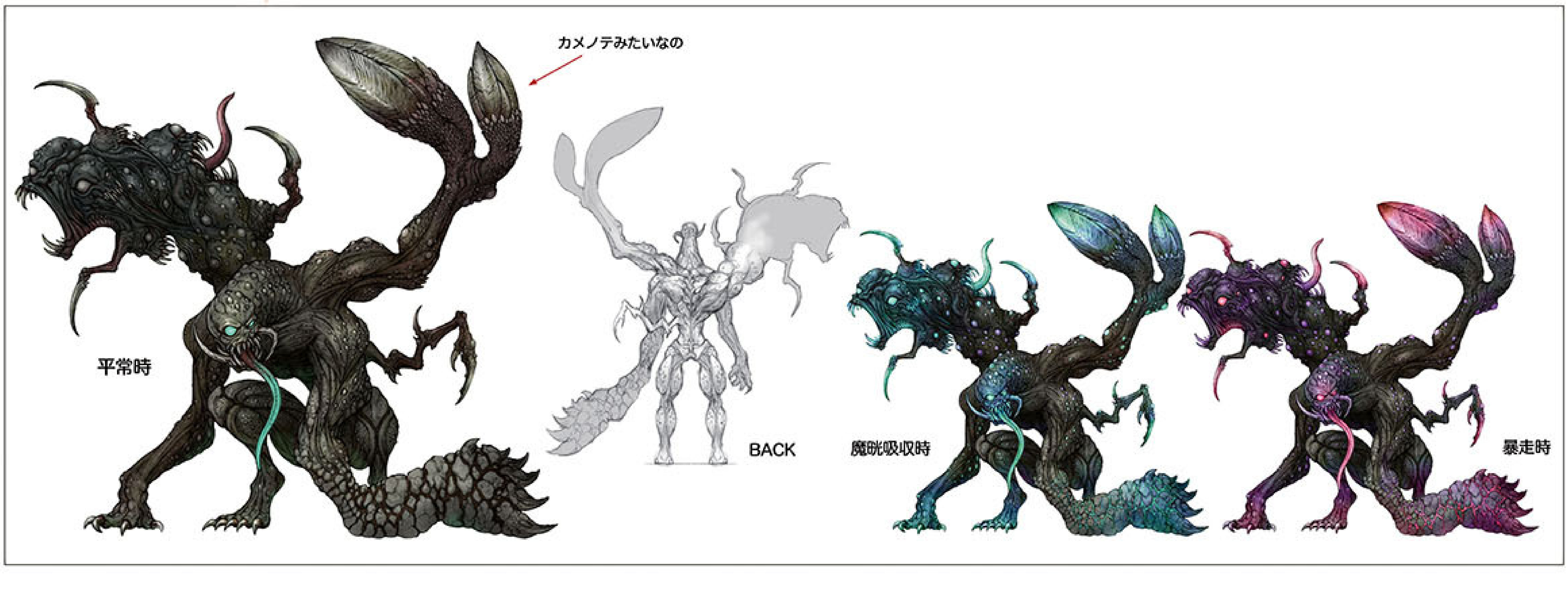


Staff Comment

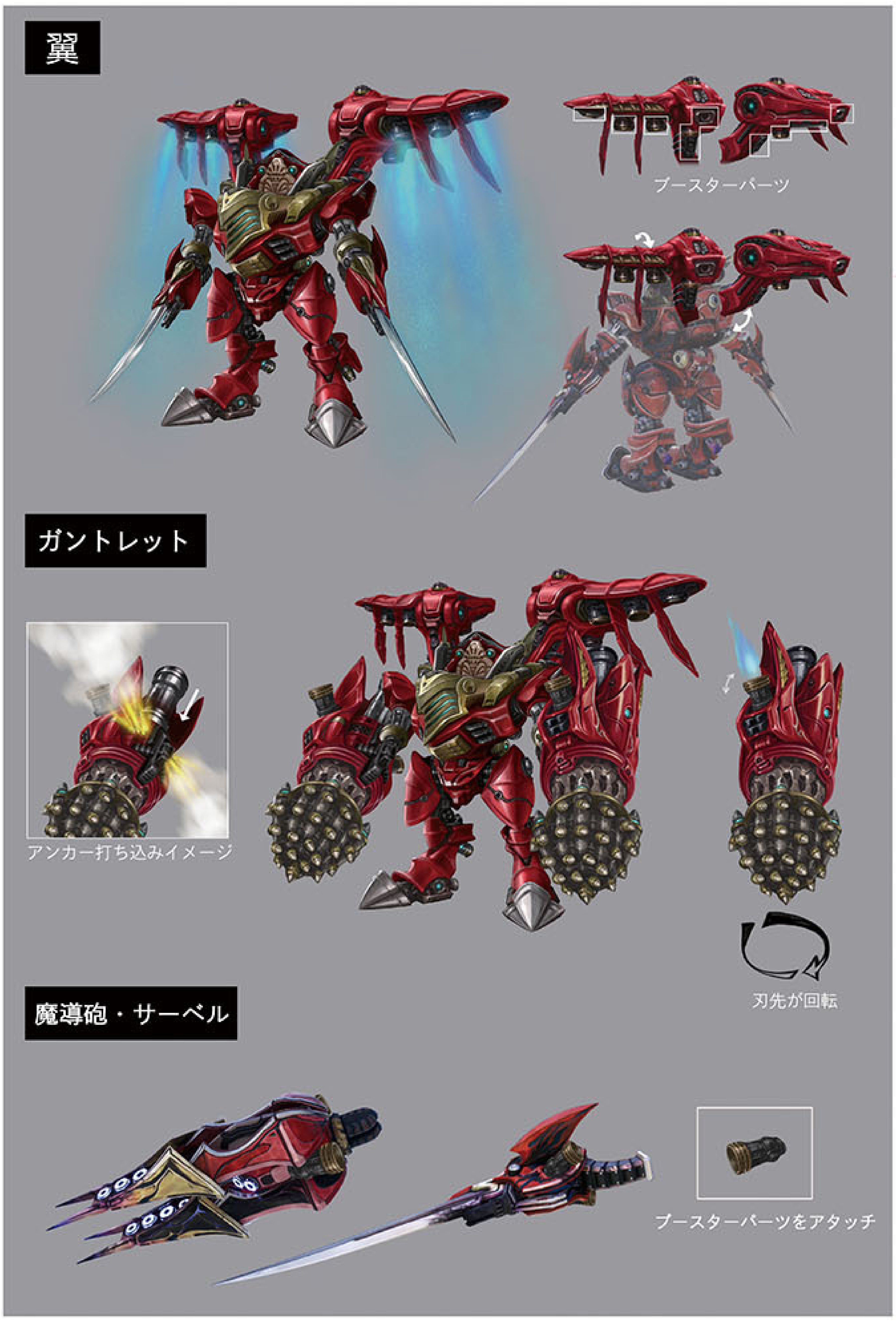
モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：
中村博之

鼻がつぶれたデザインを再現するために、左右対称の顔の3Dモデルを作ったあと、わざと鼻の部分を引っ張ってつぶしました。

サンプル：H1024



クリムゾン・メア改



Staff Comment

エンバイロメントアートワークスーパーバイザー：**菅原瑞士**

飛行エンジンがつねに稼働していないとバランスが取れないフォルム設計になっていますが、スカーレットなら機動性重視でやりかねない、と開き直って制作しました。

リードボスバトルデザイナー：**佐瀬太亮**

腕が3種類もあり、それぞれで実行する攻撃が変化するので、データの管理が面倒なボスでした(笑)。

Staff Comment

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**中村博之**

3Dモデルは7つのパーツに分割されており、形態の変化に応じて使用するパーツを切りかえています。

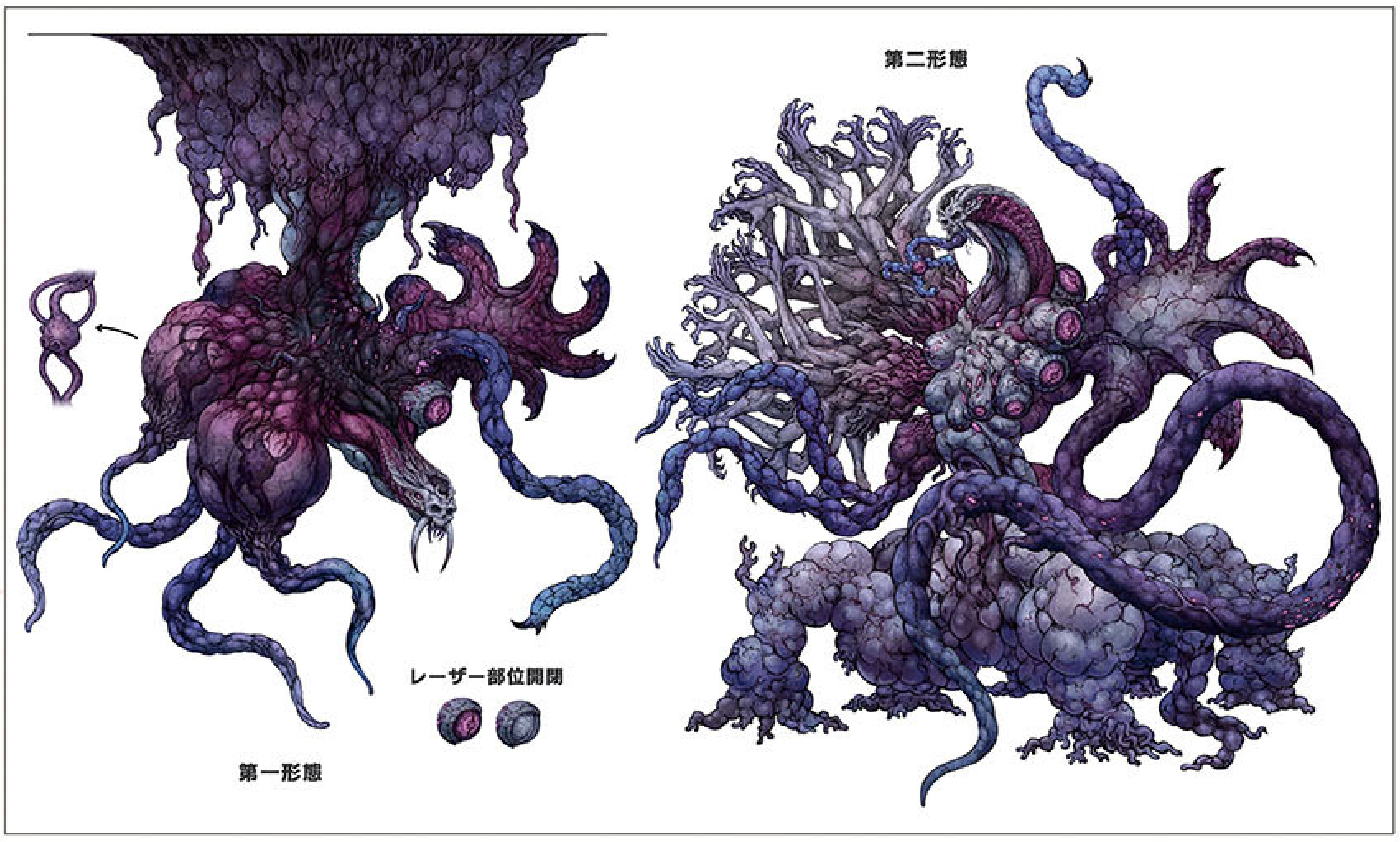
ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

身体の中心部には、物理強化形態と魔法強化形態に共通している部位があるのですが、そのパーツを単独で見たときの衝撃はなかなかのものでした……。



ロストナンバー

ジェノバBirth



Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

原作ではジェノバの腕が変化したモンスターだったので、今作では腕の意匠を取り入れたデザインにしてもらいました。とはいえ、依頼した当時はこんなに腕がわらわらと生えたデザインになるとは思ってもいませんでしたね(笑)。

ジェノバLife



Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：城市智孝

ジェノバBeatやジェノバBirthと同様に、もととなるジェノバ本体の部位をベースにデザインされています。また、フェーズ進行時のエリア変化に合わせて姿の印象も大きく変える必要があったため、第2形態は羽化をイメージして、仰々しいまでの派手さと大きさを表現してもらいました。

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：中村博之

第2形態の大きな翼は、デザイン画どおりの色塗りでは細部まで表現できず、開発末期の時間がないなか4人がかりでディテールを描き足しました。

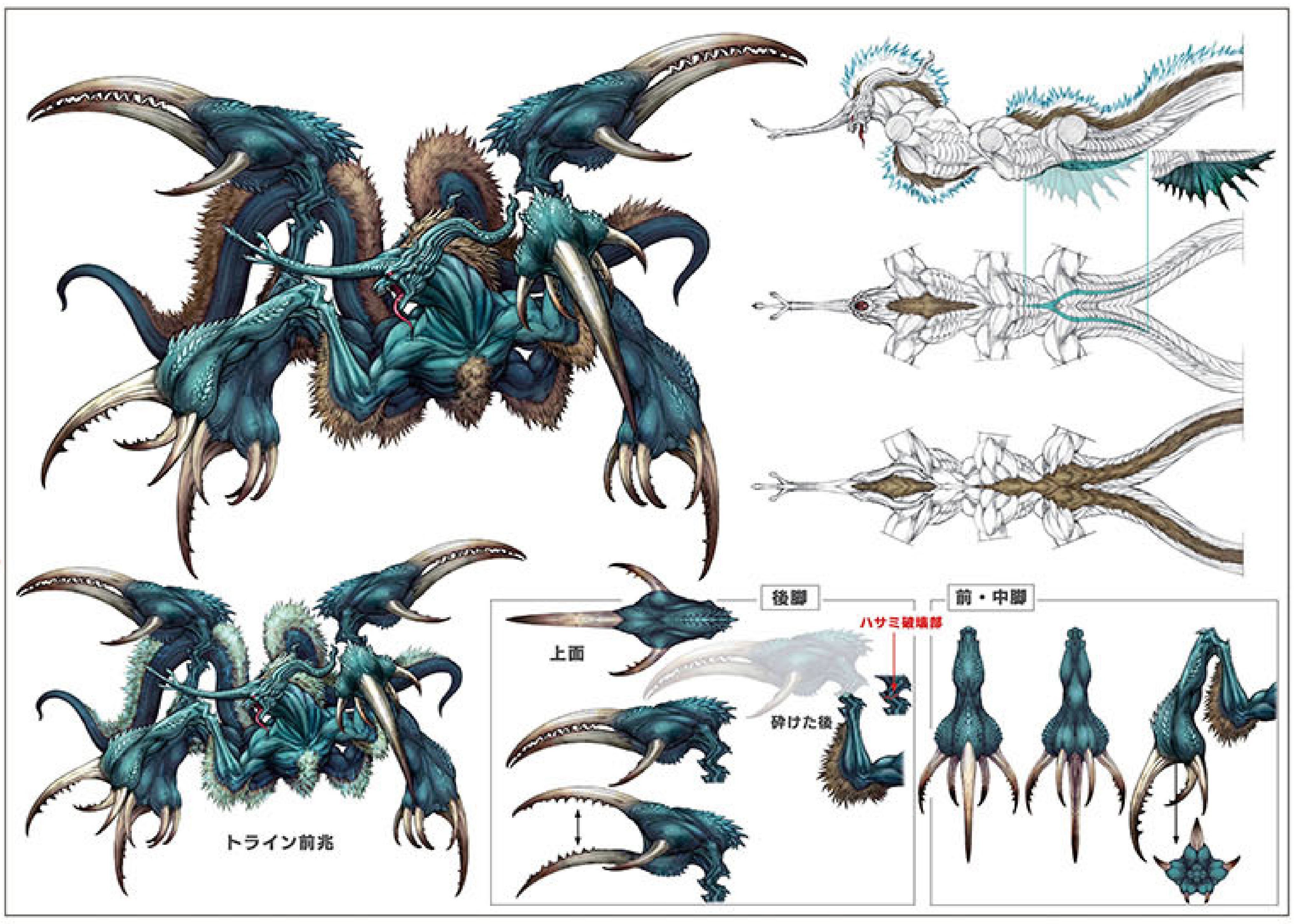
カットシーンディレクター：三宅秀和

パーティメンバー全員で連携攻撃をくり出すカットシーンは、企画側から提示されたコンセプトが非常にわかりやすく、かつ盛り上がる演出内容だったため、そのまま採用しました。大掛かりな動きが満載で、バトル中のアクションとの整合性が気になりましたが、最後の戦いなのであえて見過ごしています。

カットシーンアーティスト：安田 亮

浮島でのバトルは劇的な戦闘にしたいという要望を受けて、特殊なカメラ演出を取り入れています。企画チームやモーション担当者と何度も相談し、直後のカットシーンにも自然につなげることができました。

マテリアキーパー



Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：城市智孝

マテリアキーパーとのバトルは、チュートリアルとしての役目を果たしつつ、セフィロスを操作する気持ちよさを体感でき、しかもクラウド&セフィロスの専用連携演出まで見られる、とても盛りだくさんの豪華なボス戦に仕上がりました。

カットシーンディレクター：三宅秀和

本作のシナリオを最初に読んだとき、「セフィロスとクラウドの連携が見たい！」と感じました。その思いもあって、マテリアキーパー戦でのカットシーンは「背中合わせから同時攻撃を行なったあとに連携して……」と内容がスラスラと決まっていき、いまの形になっています。



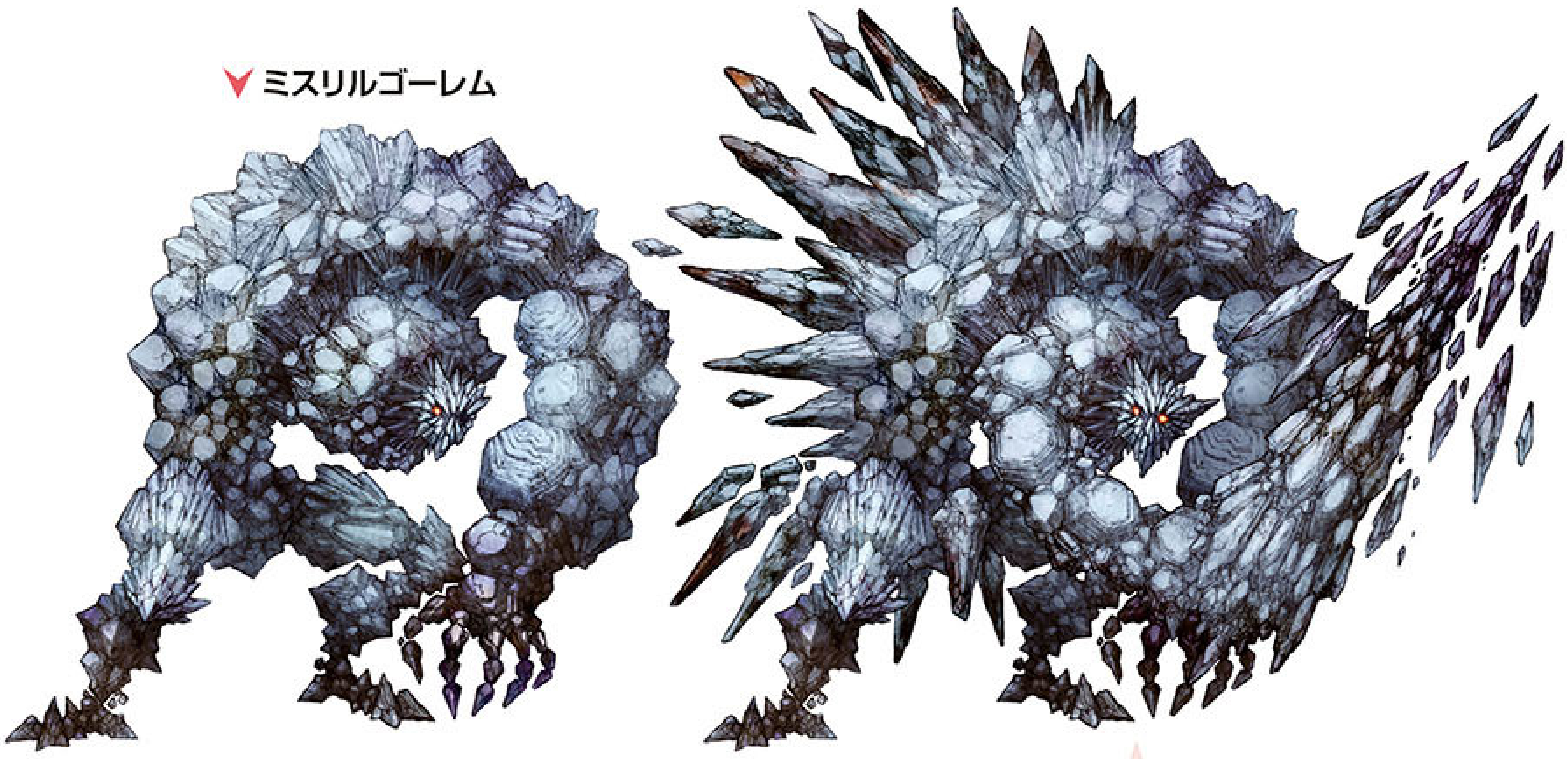
▲ミドガルズオルム

Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

オリジナル版のイメージどおりの巨大さと、ヘビ特有の細長い体型ゆえのあつかいにくさで、開発中はいろいろとトラブルの多い敵でした。「とぐろのなかに巻きこまれたクラウドたちが身動きできなくなる」といった事態が起きないように、見えないところにもさまざまな工夫が仕込まれています。

▼ミスリルゴーレム



Staff Comment

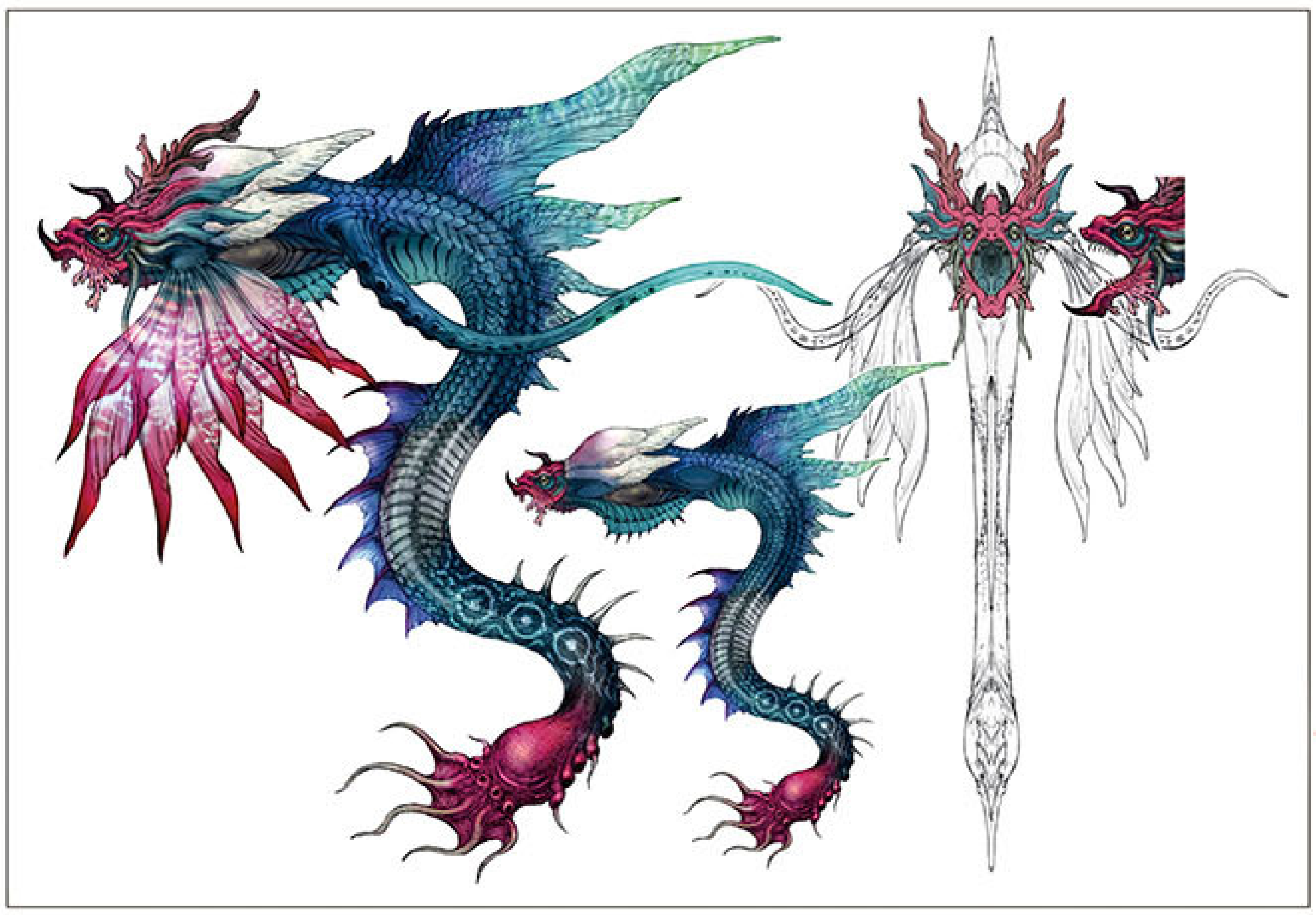
ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

ミスリルゴーレムは自然物から生まれた純天然のモンスターなので、人造のゴーレムっぽい左右対称ではなく、極端に非対称な感じにしてもらいました。

モンスターモデラー&リードキャラクターアーティスト：**中村博之**

3Dモデルは、180個のパーツに分割することでバラバラに動かせるようにしています。

▼ボトムスウェル



Staff Comment

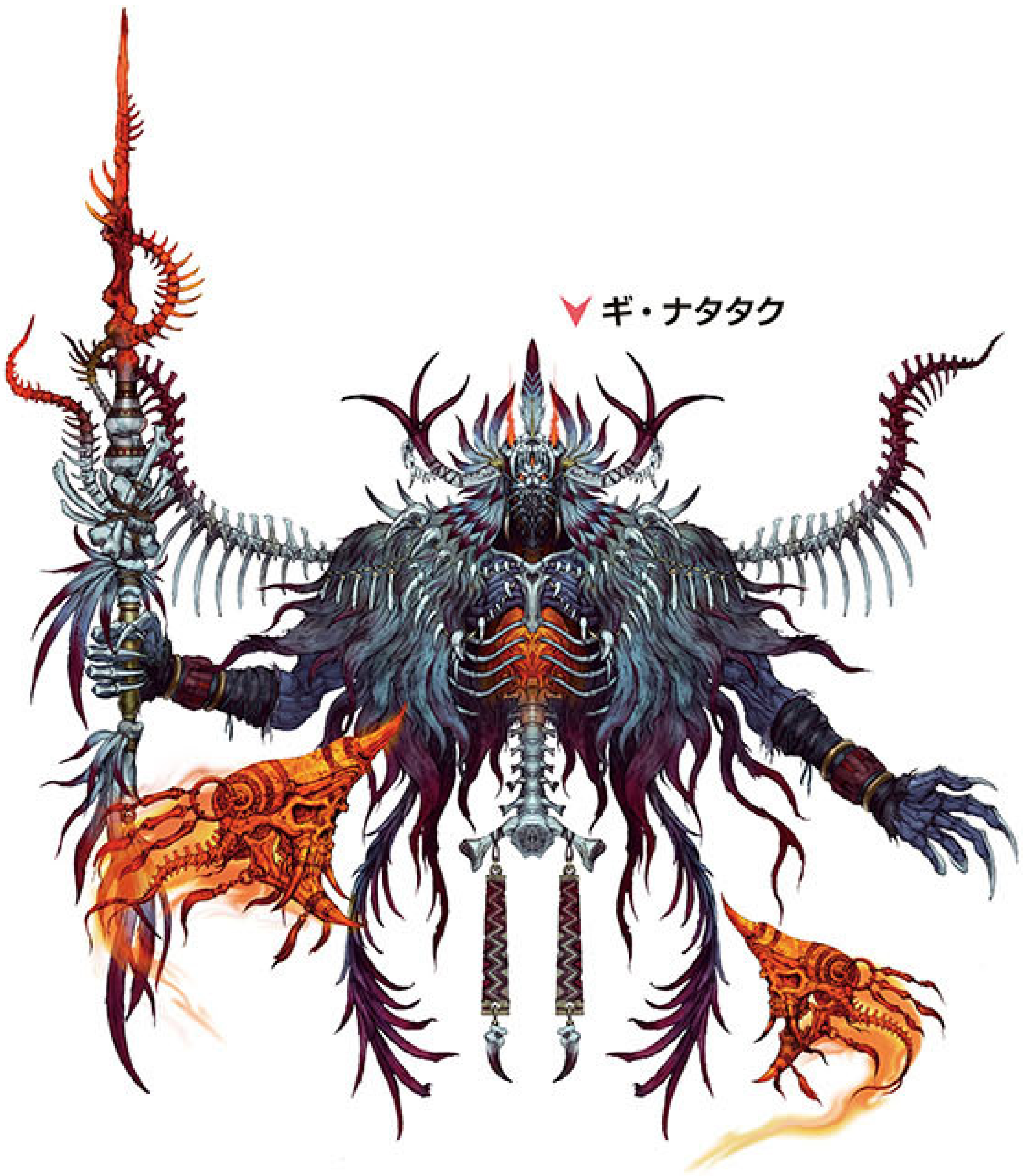
キャラクターアーティスト：**トゥリオ・アルメイダ**

テクスチャーのブラッシュアップを担当しました。危険な動物は見た目が派手な傾向があるので、その雰囲気を強めるためにあざやかな色を加えています。

ギガトリス



ギ・ナタタク



Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

名前から予想がつくかもしれませんが、もともとはコカトリスの上位種として考えていました。しかし、コカトリスのような鳥っぽい姿だと弱そうなので、魔獣を思わせる雰囲気や禍々しさ、攻撃性といった要素を盛りに盛った結果、見事に凶暴な見た目のモンスターになったんです。

Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

ギ・ナタタクが『死の宣告』を使うときに仮面をかぶる動作は、モーション担当者の閃きが発端となって取り入れられました。キャラクターモデルやカットシーンが完成に向かっている時期での変更だったので、現場はざわつきましたが(笑)、結果的に当初の想定以上の強烈なインパクトを出せたと思います。

レッドドラゴン

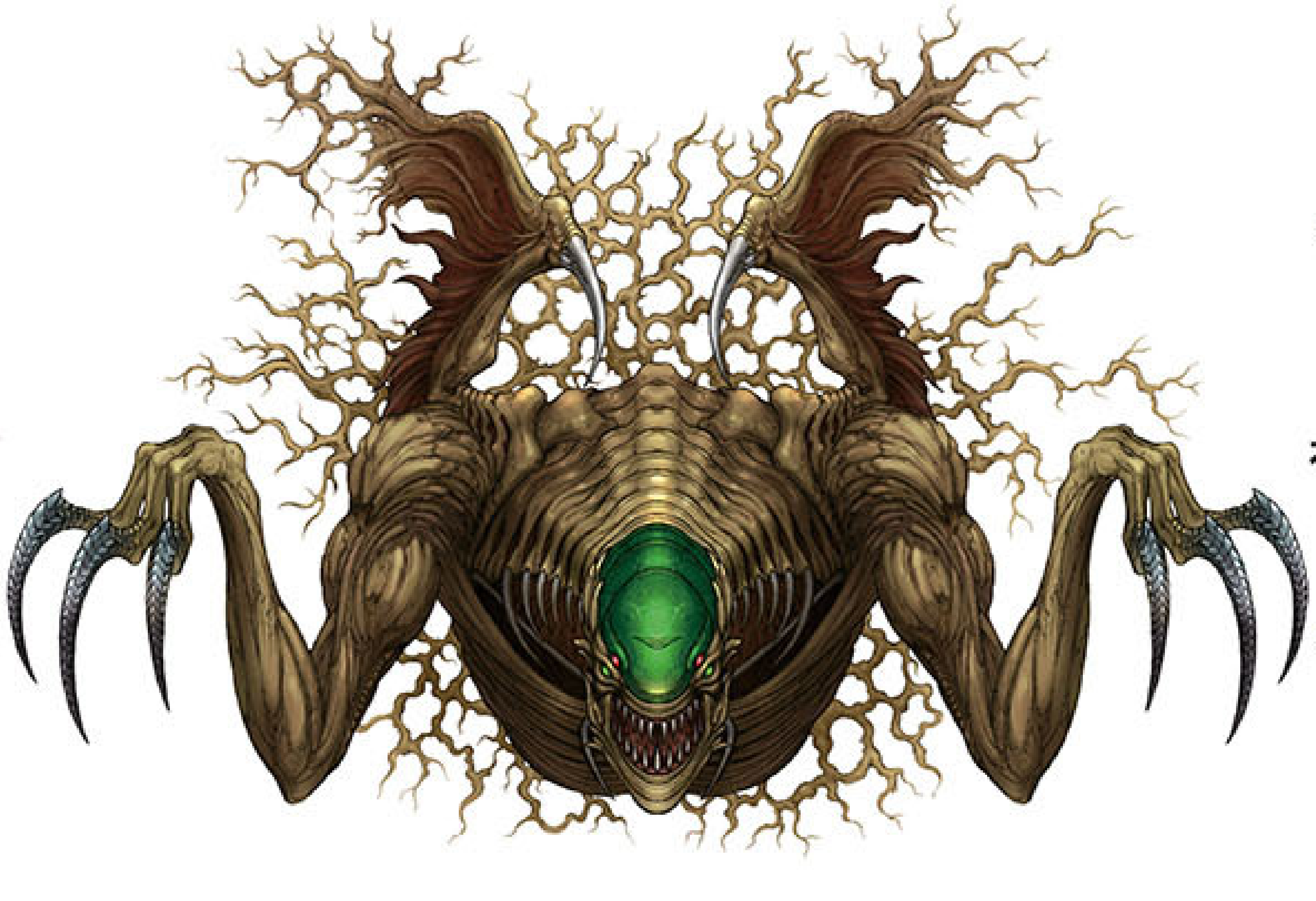


Staff Comment

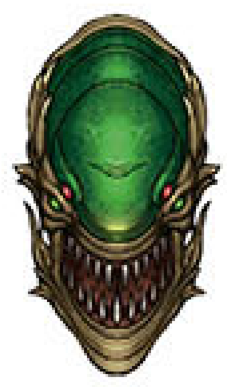
カットシーンディレクター：**三宅秀和**

バトルの途中に入るカットシーンは、プレイヤーの没入感を下げないように、15秒前後の時間制限が設けられています。レッドドラゴンが重力を反転させる場面では、短い時間でスピーディーに表現するため、撮影中のカメラ自体を回転させる手法を用いました。

デモンズゲイト



通常



石化発動時



Staff Comment

リードボスバトルデザイナー：**佐瀬太亮**

部屋がどんどんせまくなるのが特徴のバトルで、後半戦のインパクトを出すために2体で前後からはさむ形にしています。『FFIV』のデモンズウォールに着想を得たのですが、2体が連携して攻める仕組みなどの制作が難しく、勢いで「2体にする」と言ったことをだいぶ後悔しました。

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

デモンズゲイト戦後に取りつかれたように壁を斬りつづけるクラウドの演出は、斬る回数、振り返るタイミング、カメラアングルを何度も調整して完成させました。ご覧になっていかがでしたか？



MATERIAL 3

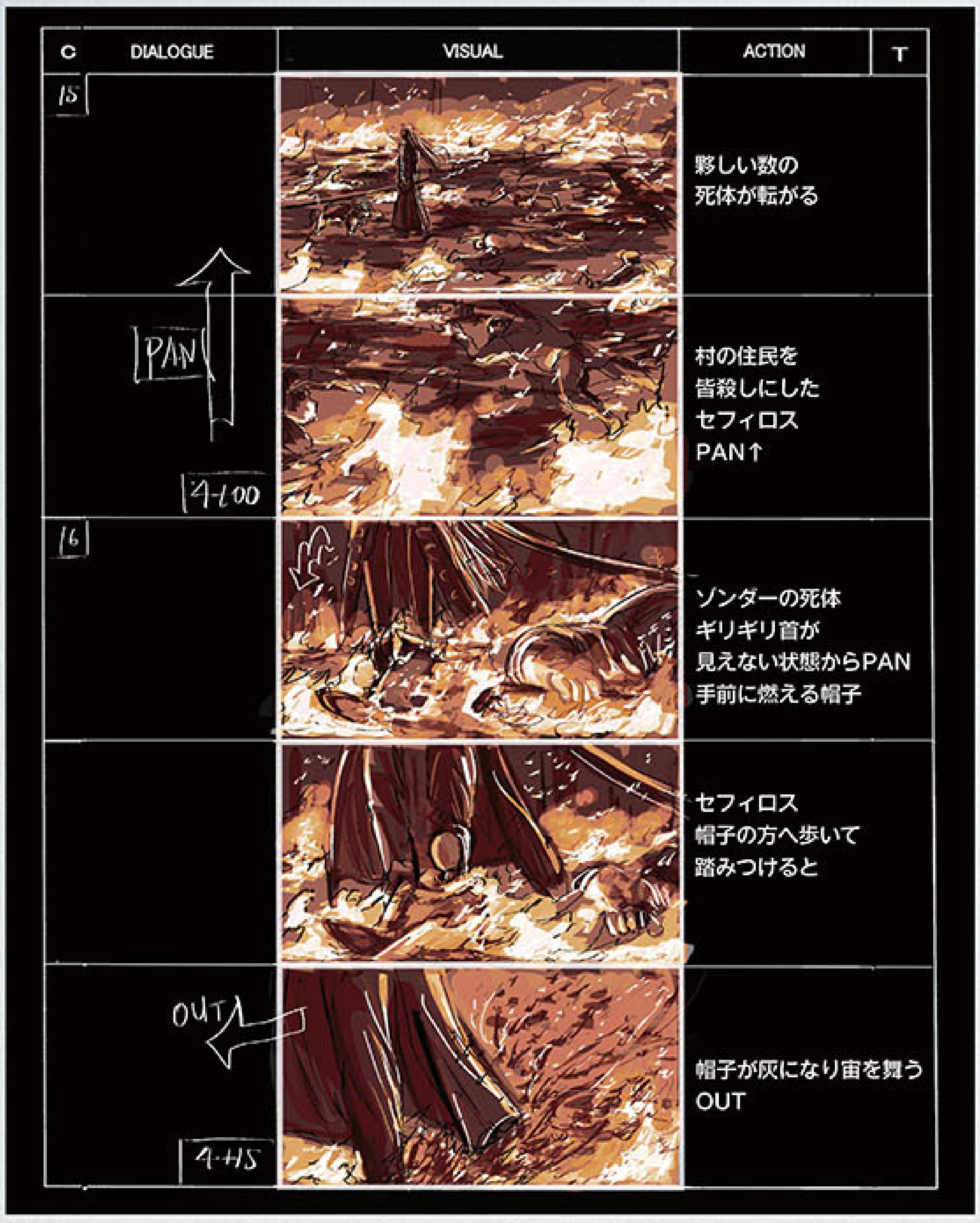
PLANNING SHEET

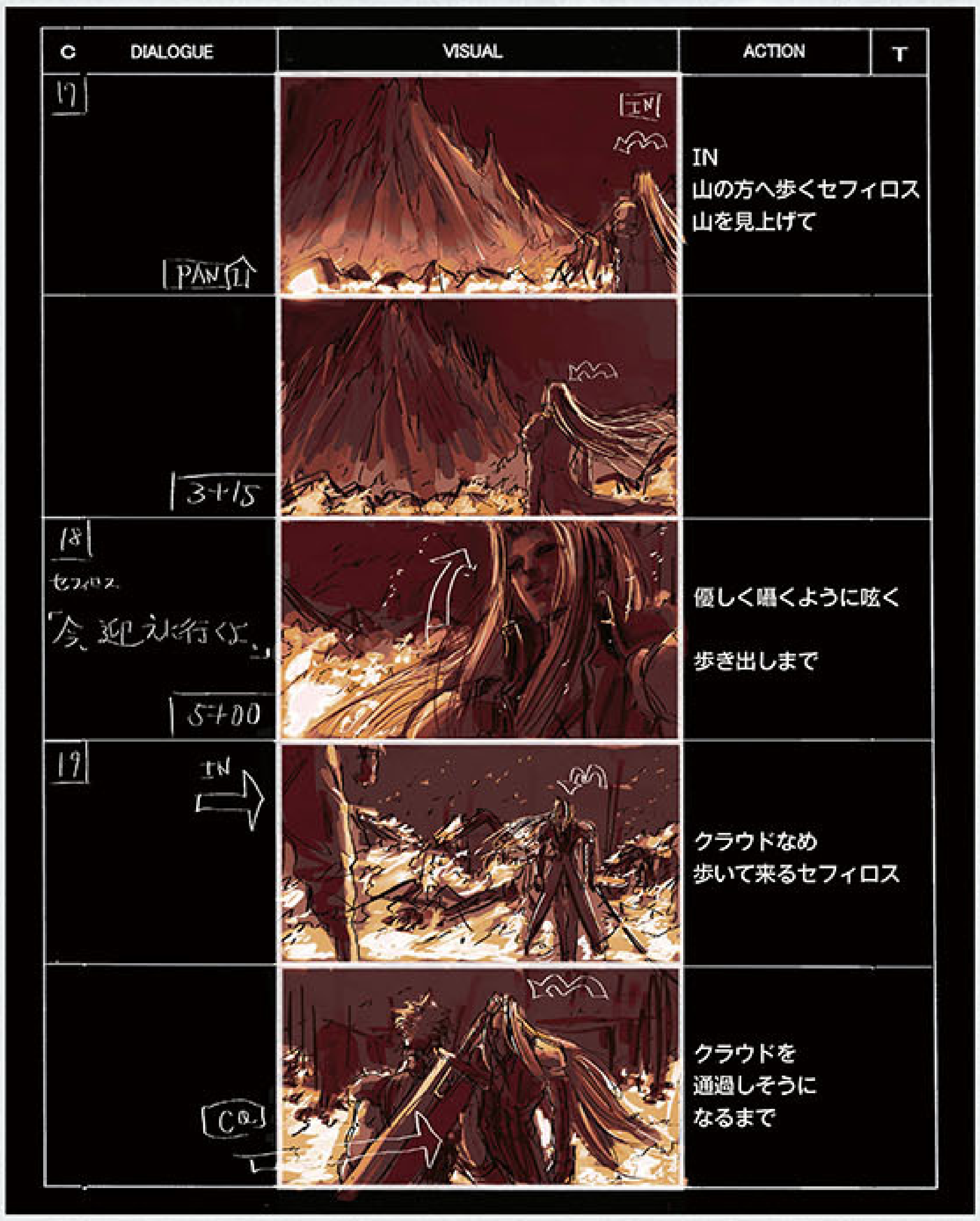
FINAL FANTASY VII REBIRTH MATERIAL ULTIMANIA

カットシーンコンテ

実家の様子（火のなかのセフィロス）

CHAPTER 1 ニブルヘイム（過去）：給水塔広場





Staff Comment

リードストーリーボードアーティスト：玉田 光

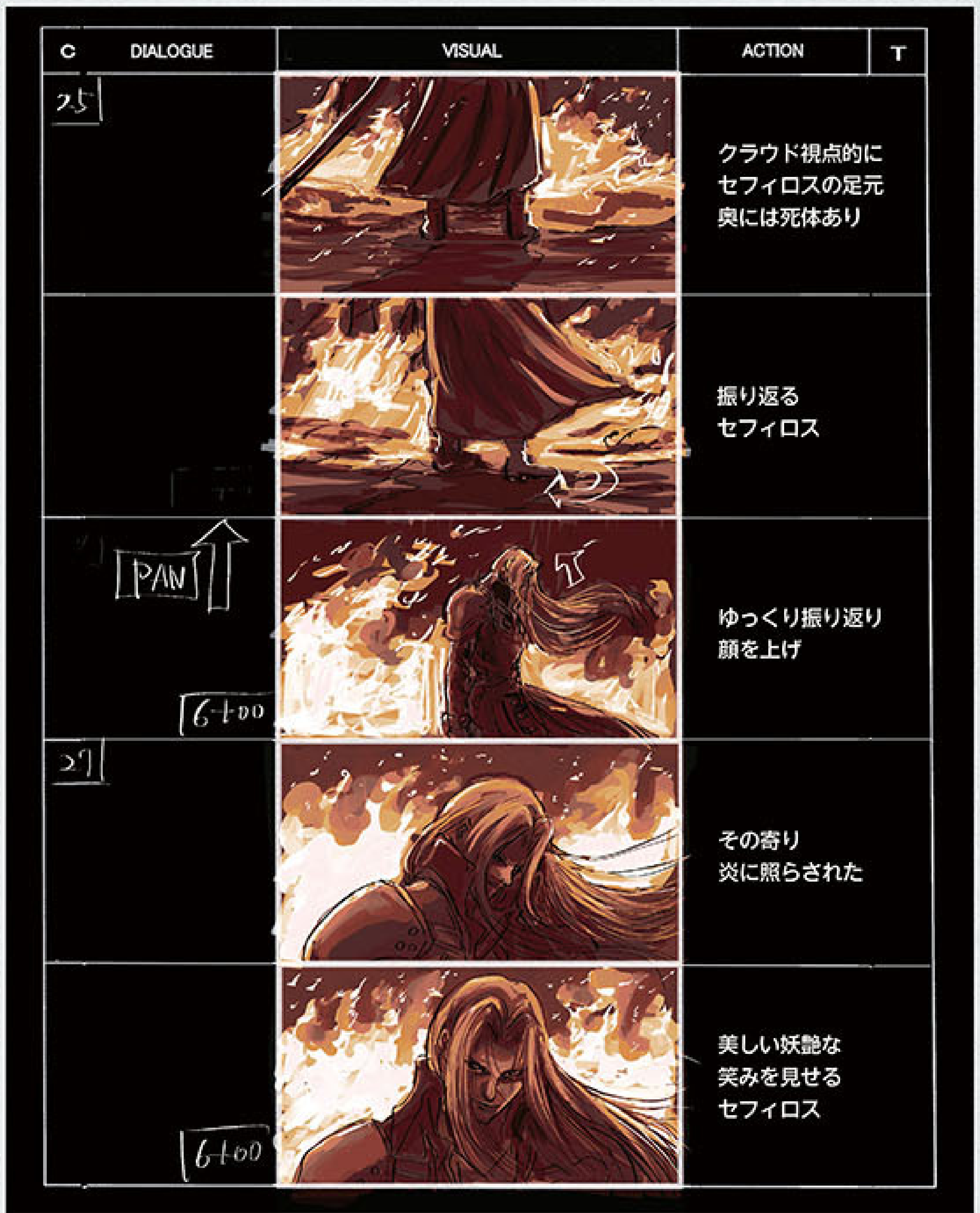
オリジナル版や関連作品においても印象に残るシーンなので、今作ではよりディテールアップした演出にしています。セフィロスがゾンダー村長の命を絶つ場面では、帽子を踏みつける動きなどを入れて、セフィロスの豹変を強調しました。

実際の映像

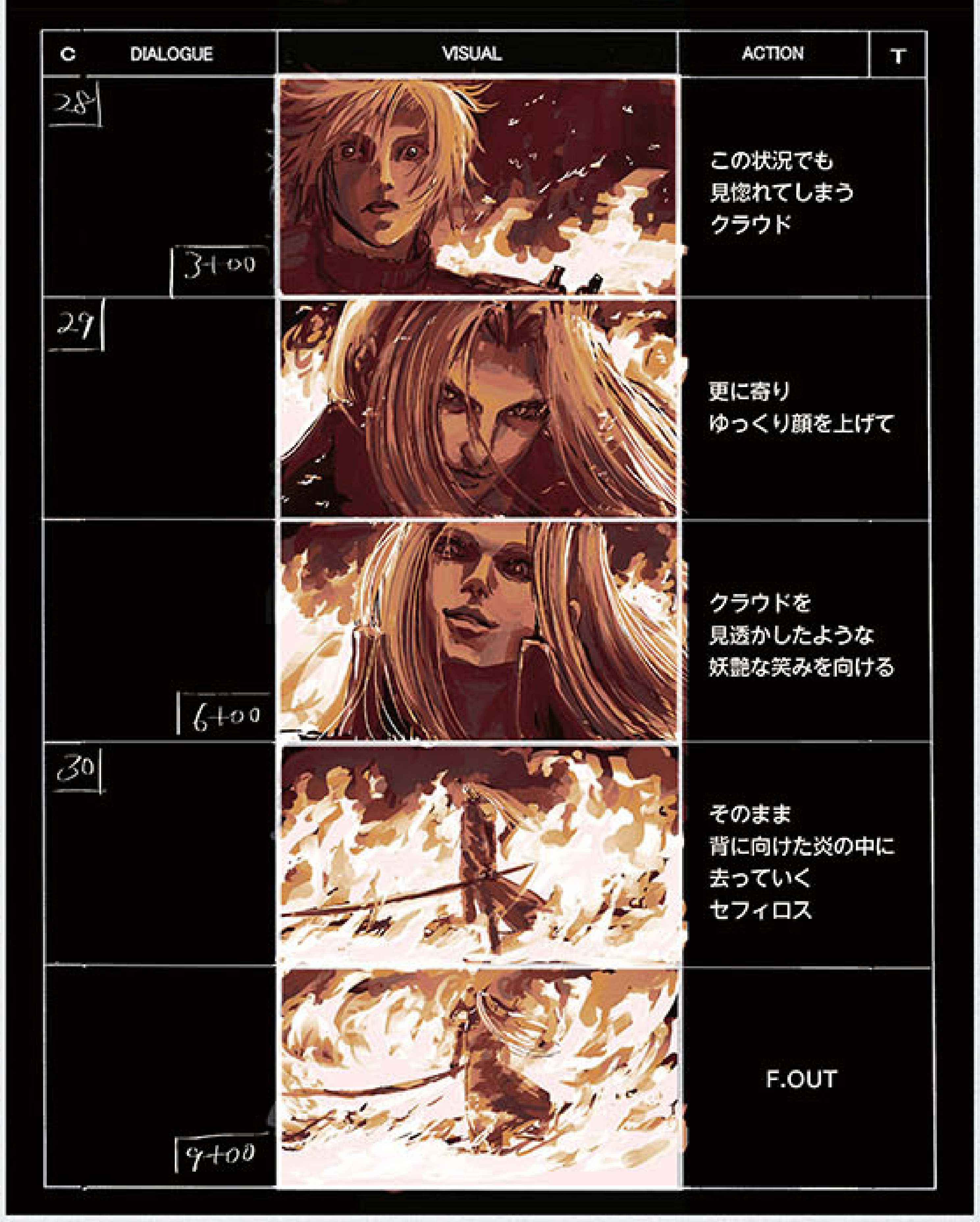





C
DIALOGUE
VISUAL
ACTION
T
カメラ→ドリー
8+00
20
動けないクラウド
セフィロスが
通過する
2+00
21
クラウドを横切る
セフィロス
山の方を見ていて
クラウドは眼中にない
2+00


C
DIALOGUE
VISUAL
ACTION
T
25
クラウド視点的に
セフィロスの足元
奥には死体あり
振り返る
セフィロス
PAN
ゆっくり振り返り
顔を上げ
6+00
27
その寄り
炎に照らされた
美しい妖艶な
笑みを見せる
セフィロス
6+00

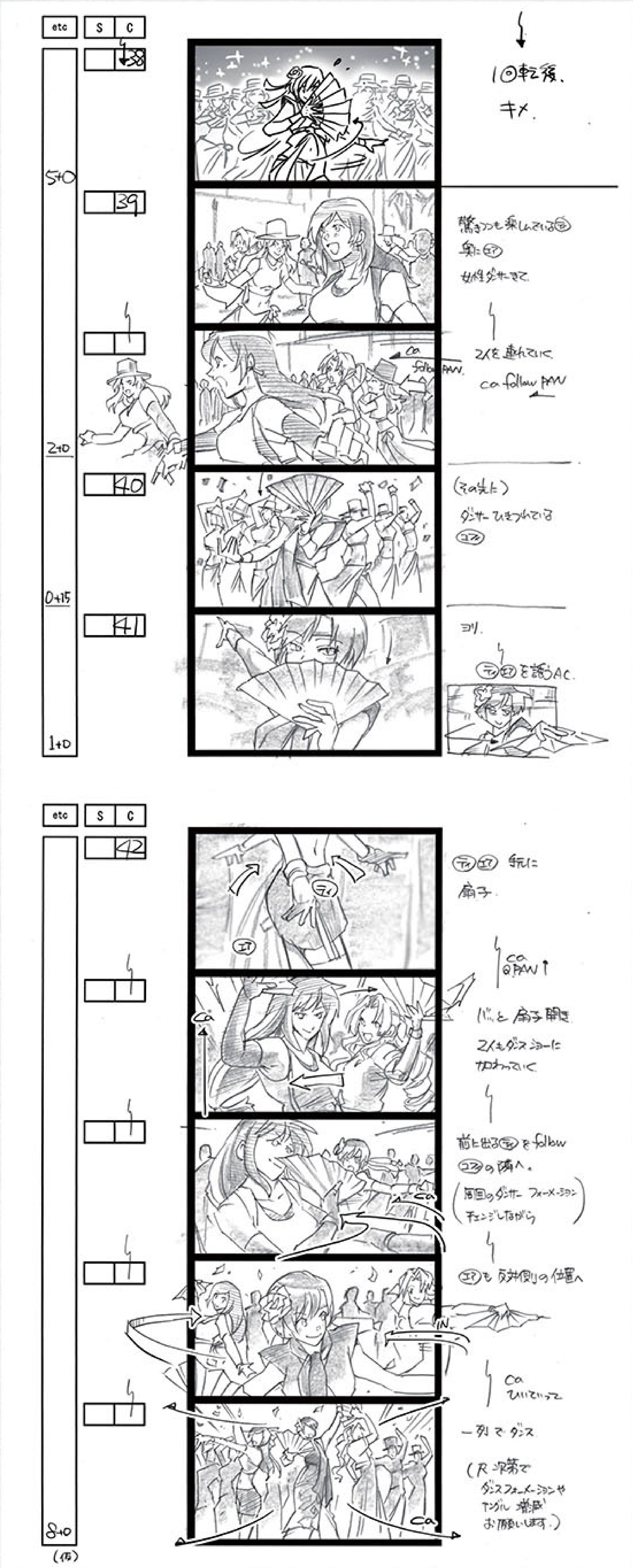

C
DIALOGUE
VISUAL
ACTION
T
22
PAN
PAN↑
クラウド
クラウド
「セフィロス!!」
セフィロスの方へ
振り返り
呼び止めようと
叫ぶ
3+00
23
セフィロス
声に反応して
立ち止まり
3+15
24
燃える村の中
立ち並ぶ両者
4+00

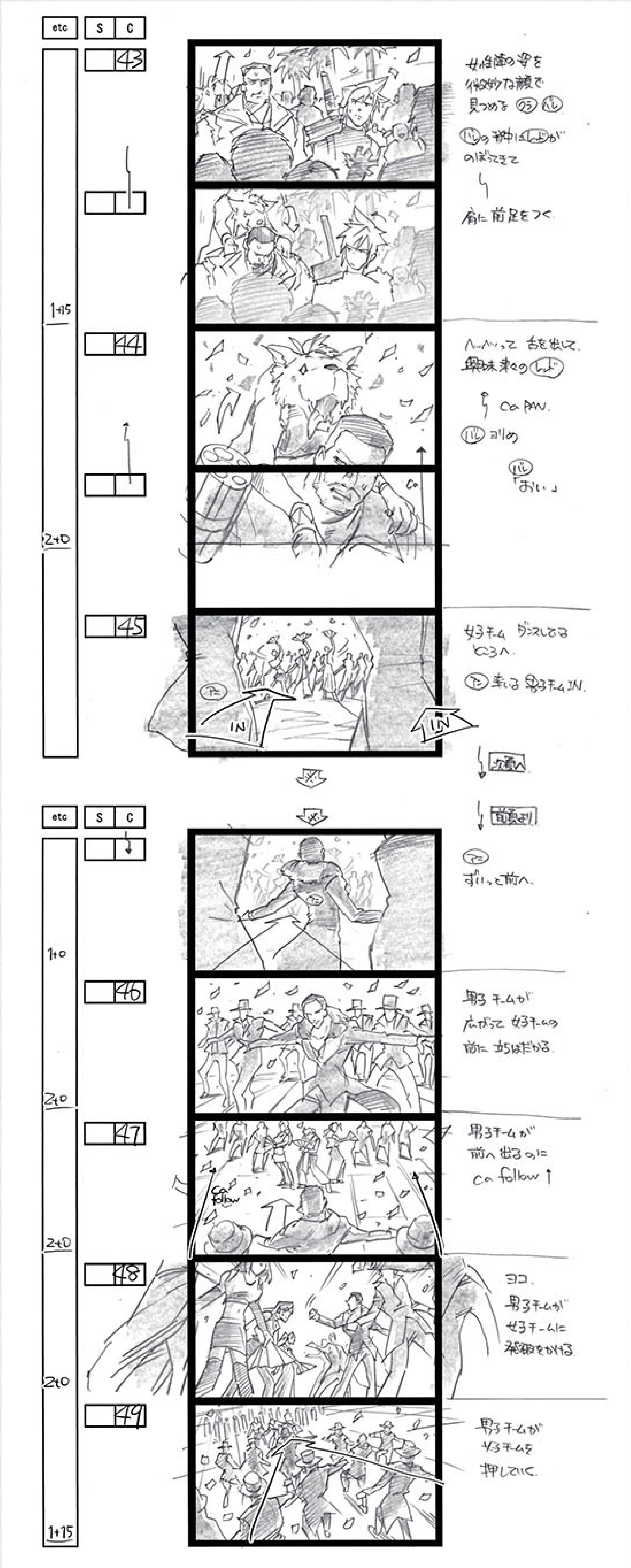

C
DIALOGUE
VISUAL
ACTION
T
28
この状況でも
見惚れてしまう
クラウド
3+00
29
更に寄り
ゆっくり顔を上げて
クラウドを
見透かしたような
妖艶な笑みを向ける
6+00
30
そのまま
背に向けた炎の中に
去っていく
セフィロス
F.OUT
9+00











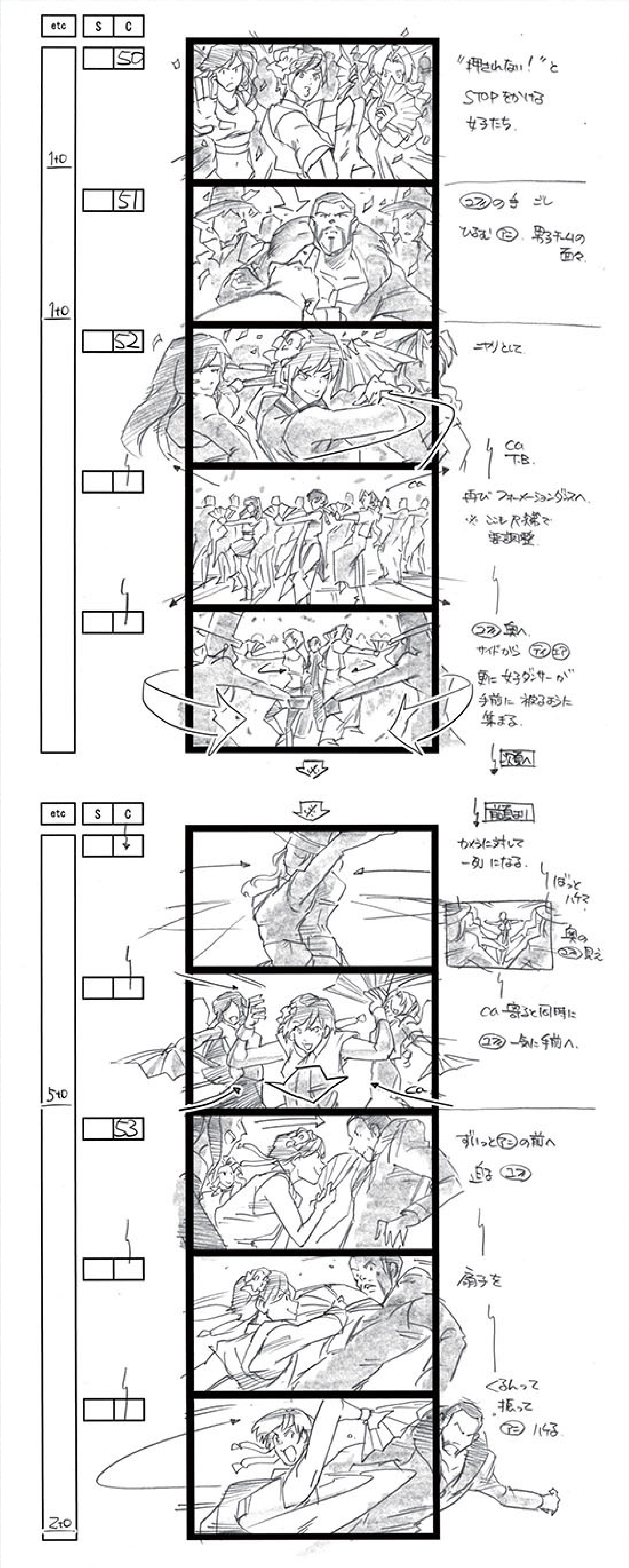
Staff Comment

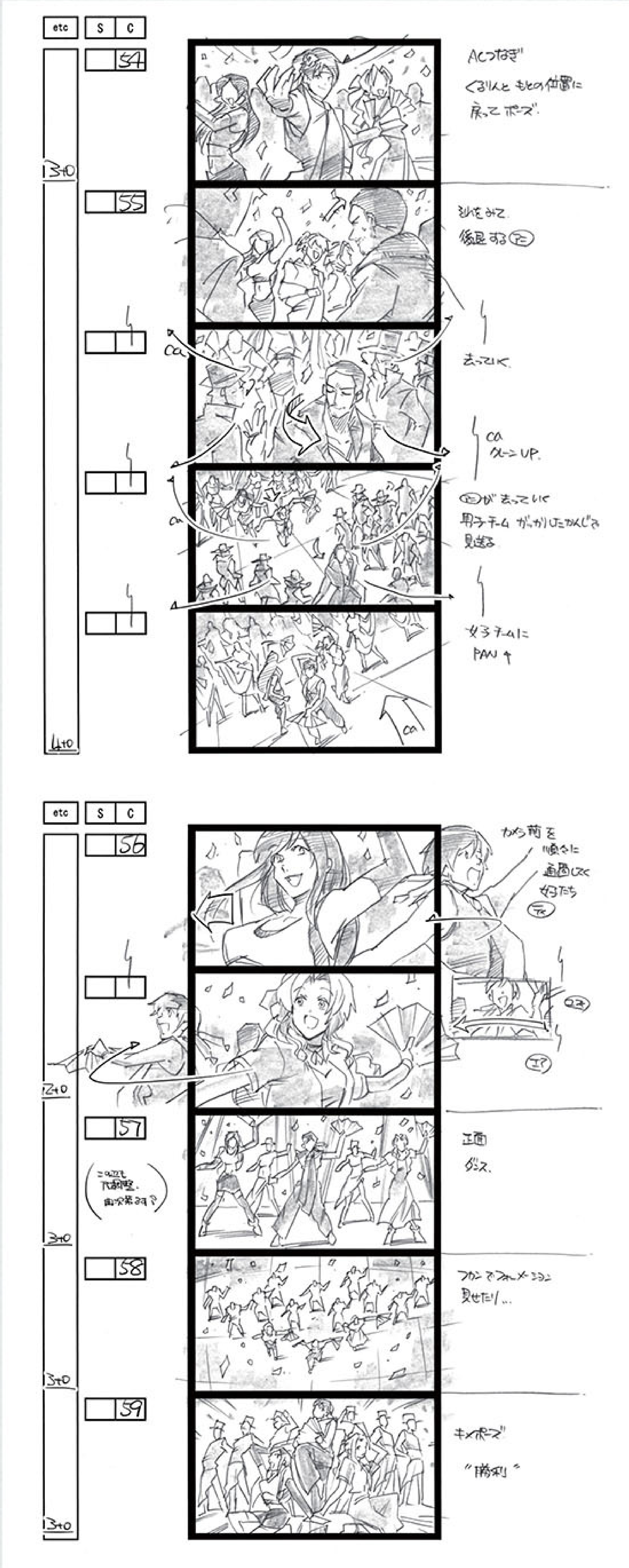
リードストーリーボードアーティスト：玉田 光

演出の構成は、ボリウッドダンス（インド映画で見られる、リズミカルな曲に合わせて大人数で踊るダンス）を参考にしました。ゴールドソーサーのエンターテイメント性を最大限に活かしつつ、キャラクターたちが場の空気に乗ってノリノリになる感じを表現しています。

リードカットシーンアーティスト&モーションキャプチャーディレクター：作山 豪

ウェルカムダンスの振り付けは、「テーマパーク」「ボリウッド」「ダンスバトル」「コミカル」といったキーワードで振付師に依頼し、動画を何度もやり取りしながら固めていきました。モーションキャプチャーには総勢12名のダンサーに参加してもらい、撮影当日はスタジオを即席のダンスフロアに改装するなど、大規模な収録になりましたね。


etc S C
50
「押されない！」と
STOPをかける
女子たち
51
52
ニヤリとして
Ca
T.B.
再び フォーメーションダンスへ
53
扇子を
くるんって
振って

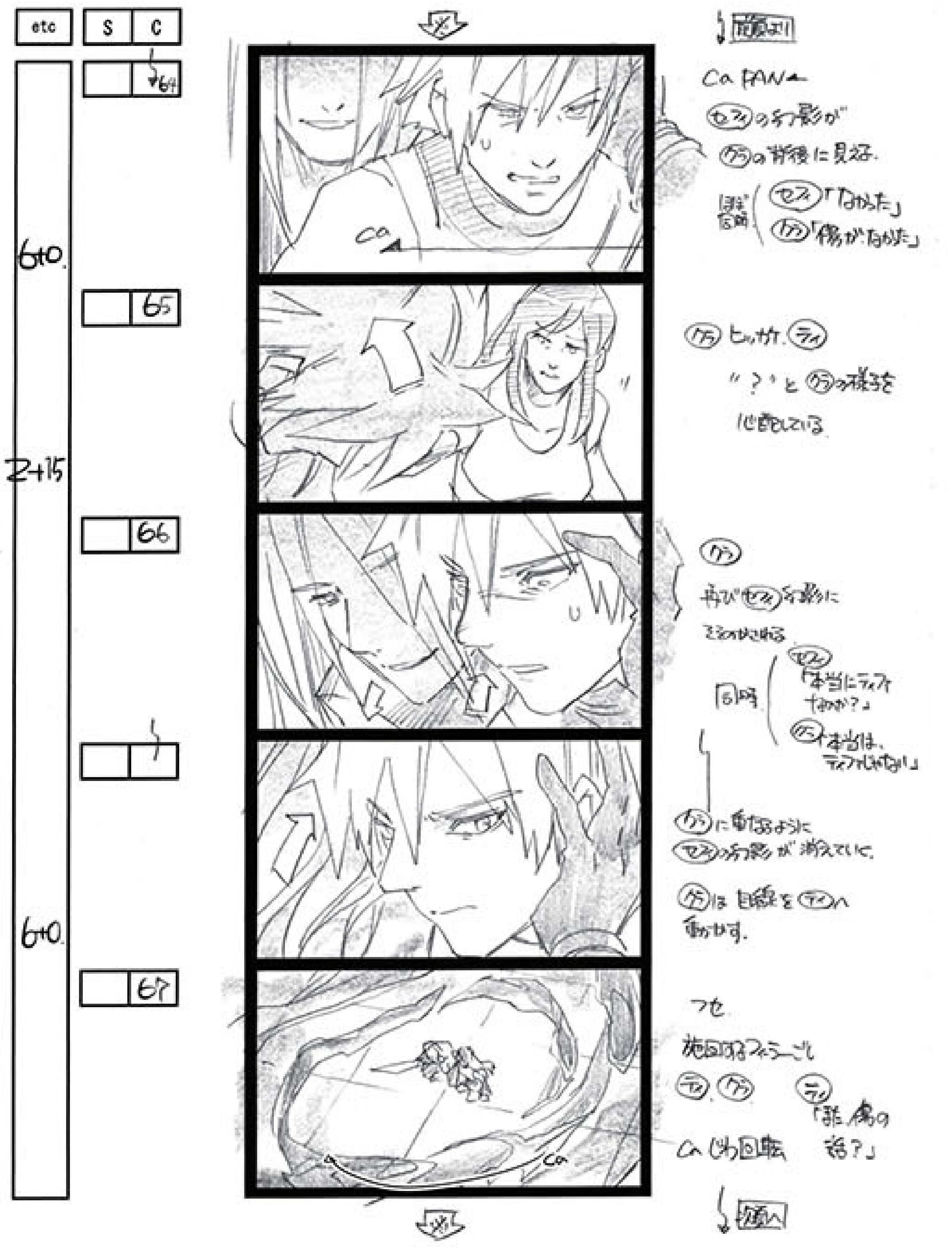

etc S C
54
ACつなぎ
くるりんと もとの位置に
戻って ポーズ
55
去っていく
Ca
クレーンUP
女子チームに
PAN
56
カメラ前を
順々に
通過していく
女子たち
57
正面
ダンス
58
フカンでフォーメーション
見せたり…
59
キメポーズ
「勝利」

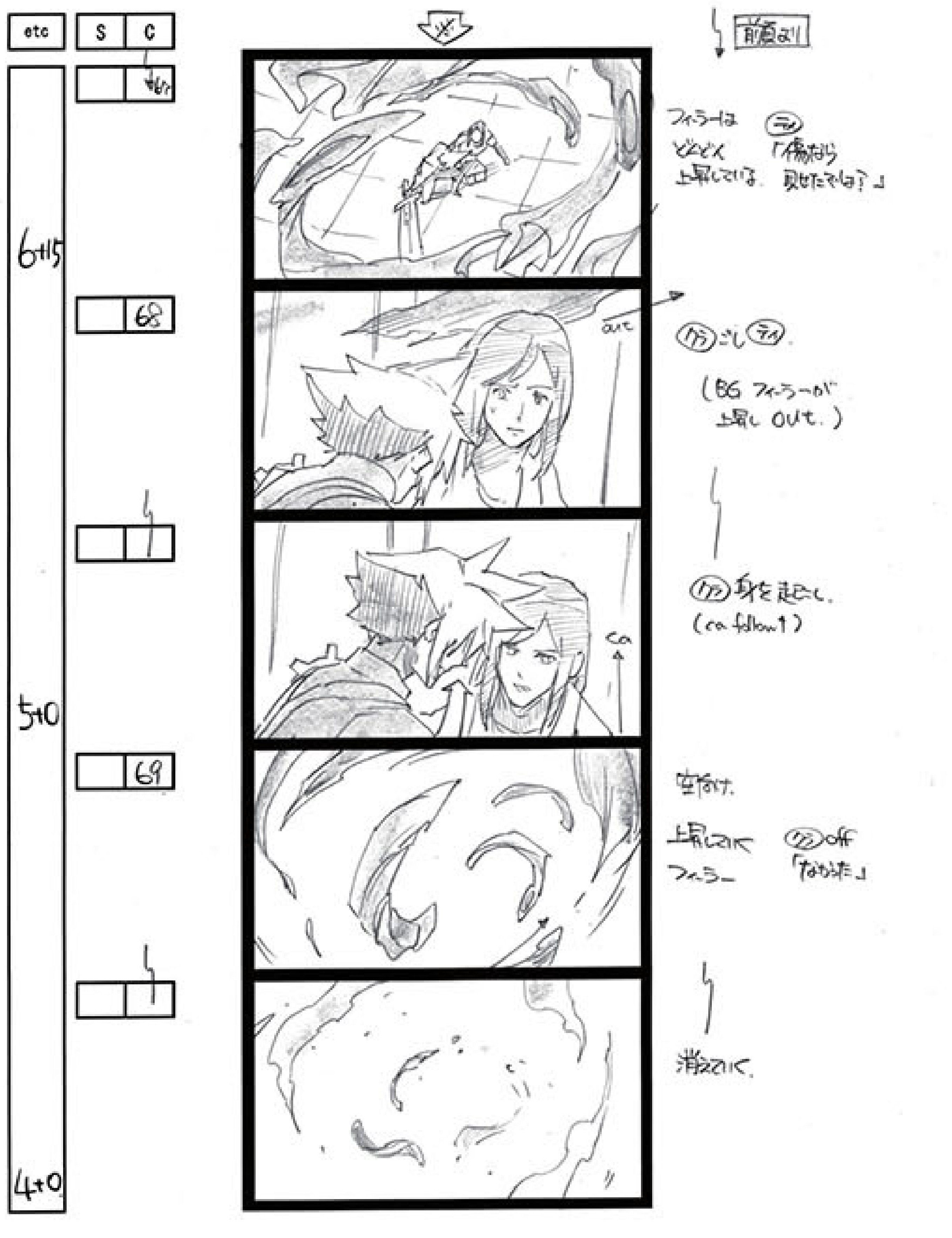
実際の映像

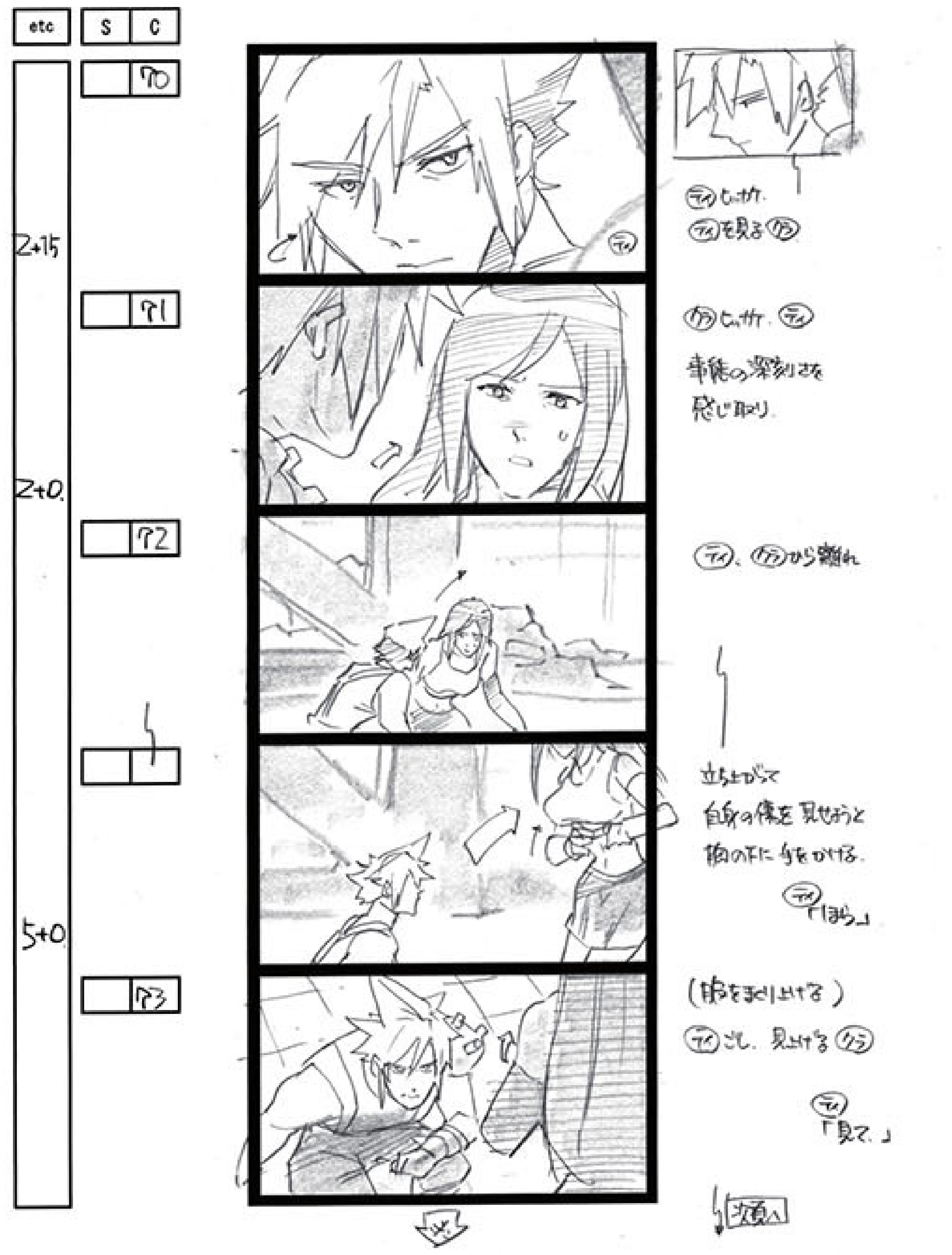


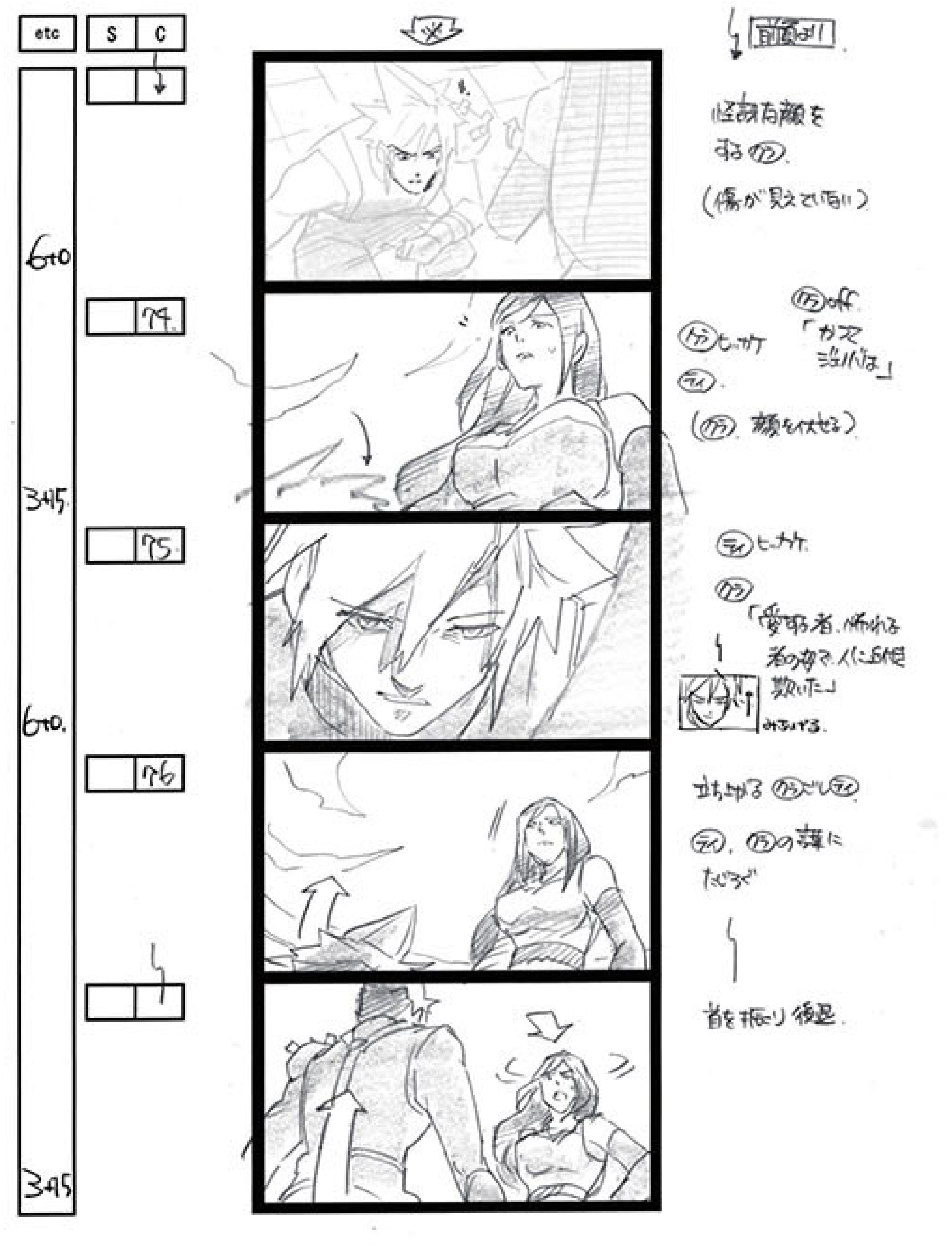








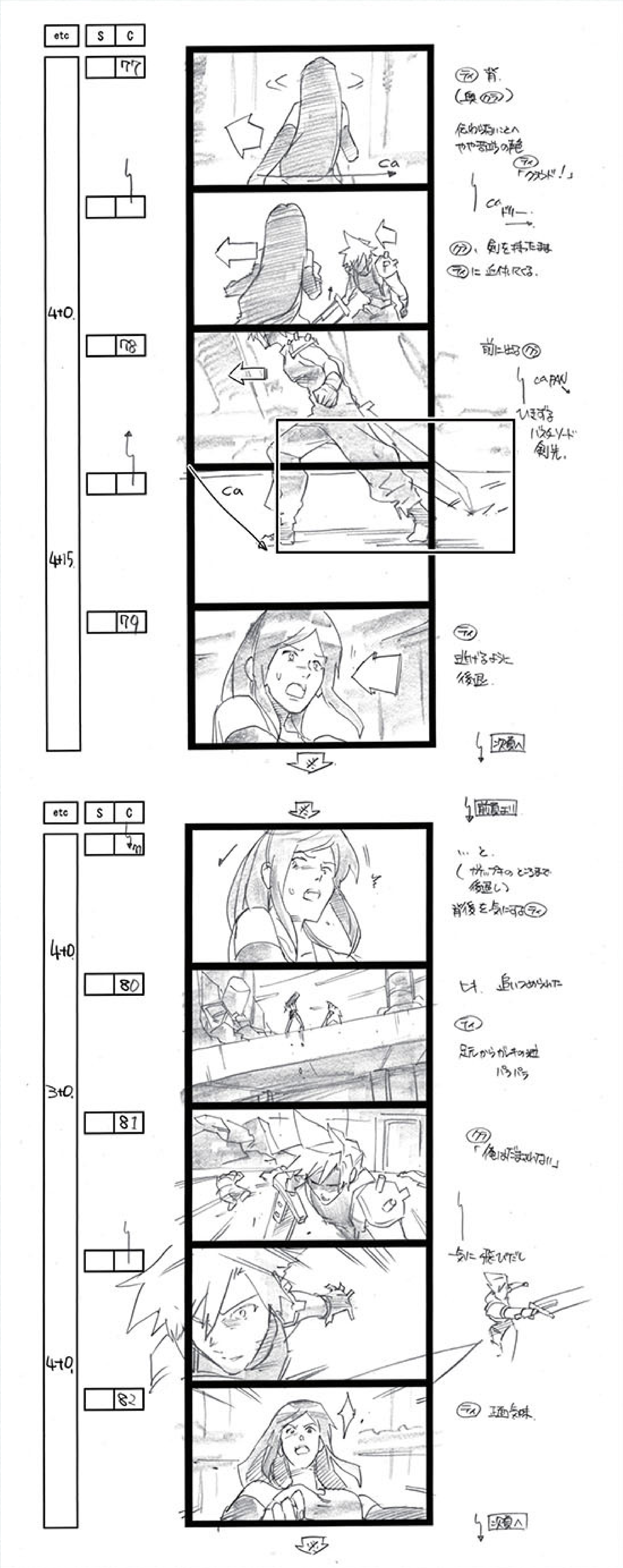


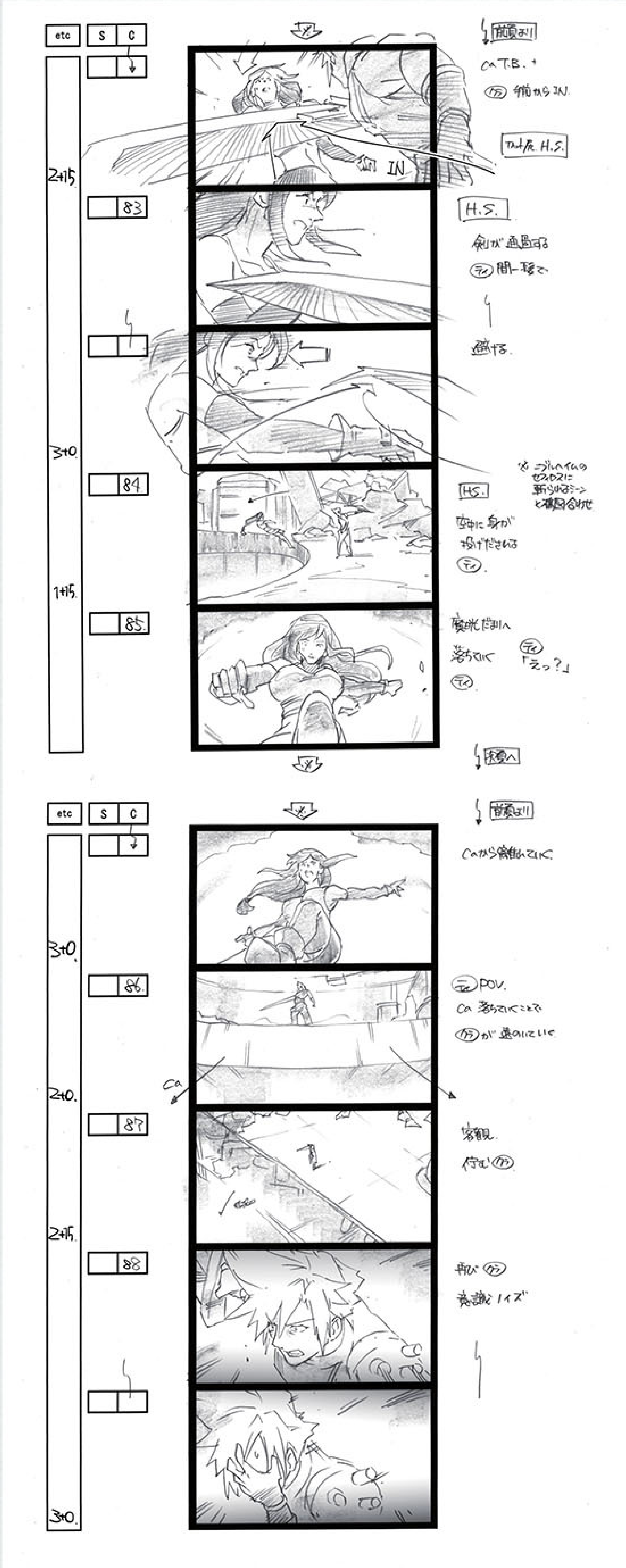


Staff Comment

リードストーリーボードアーティスト：玉田 光

クラウドがセフィロスの影響を受けて取り乱す場面では、ふだんとのギャップを出すために、神羅兵にトドメを刺す描写や頬に返り血が付く表現などを入れました。ティファを魔晄炉に突き落とす場面の構図は、ニブル魔晄炉でティファがセフィロスに斬られるシーンとそろえています。

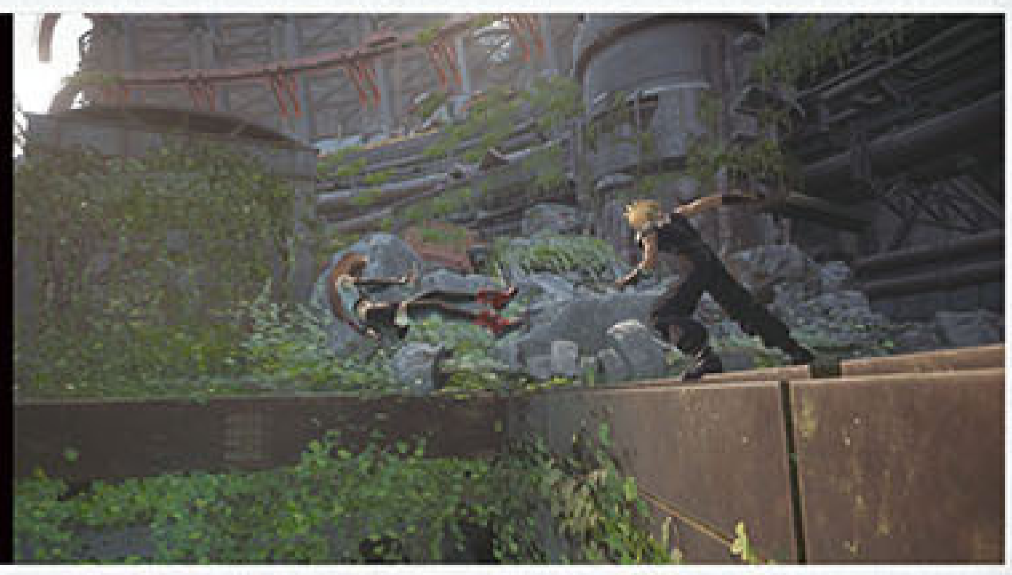




実際の映像

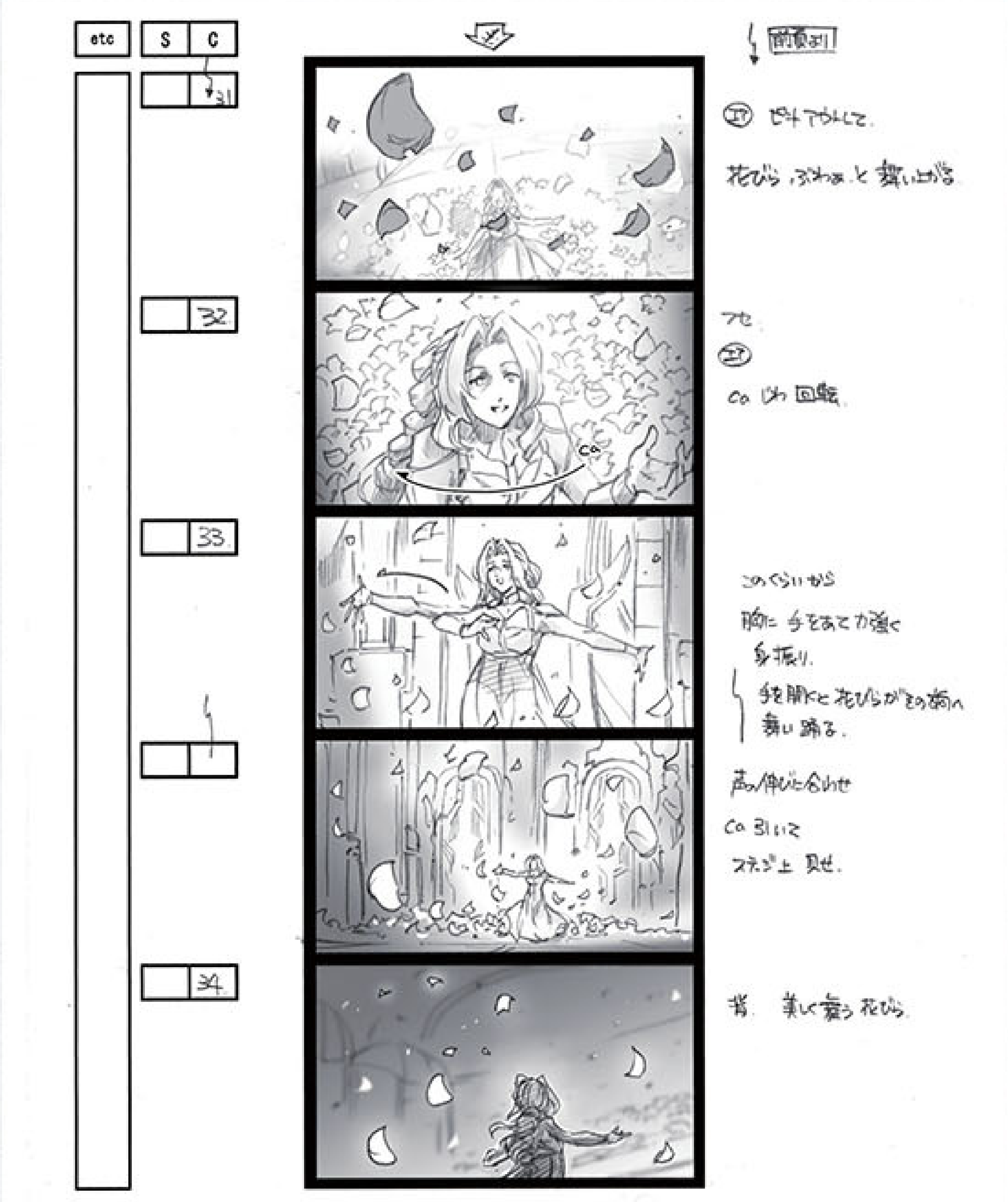


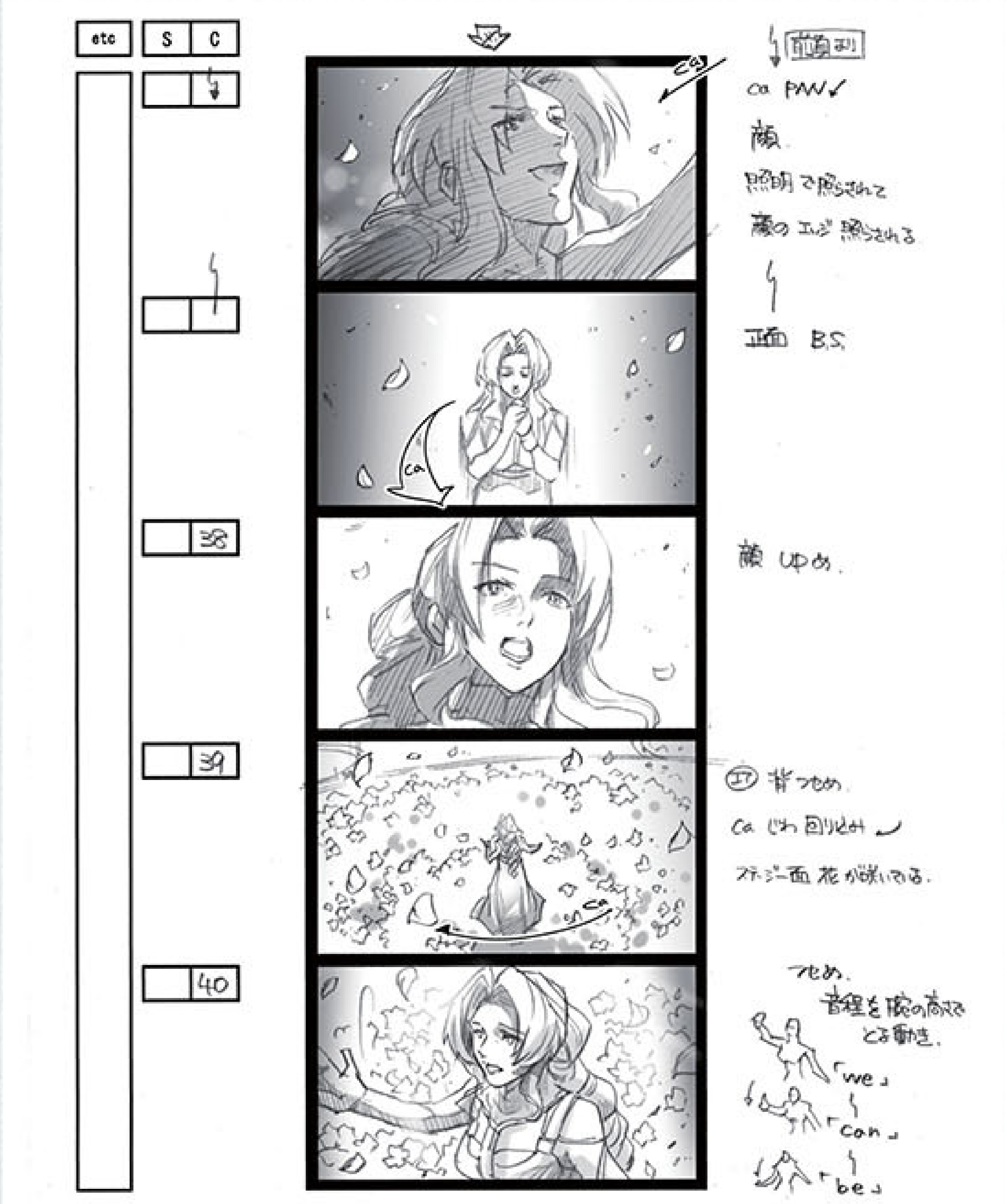


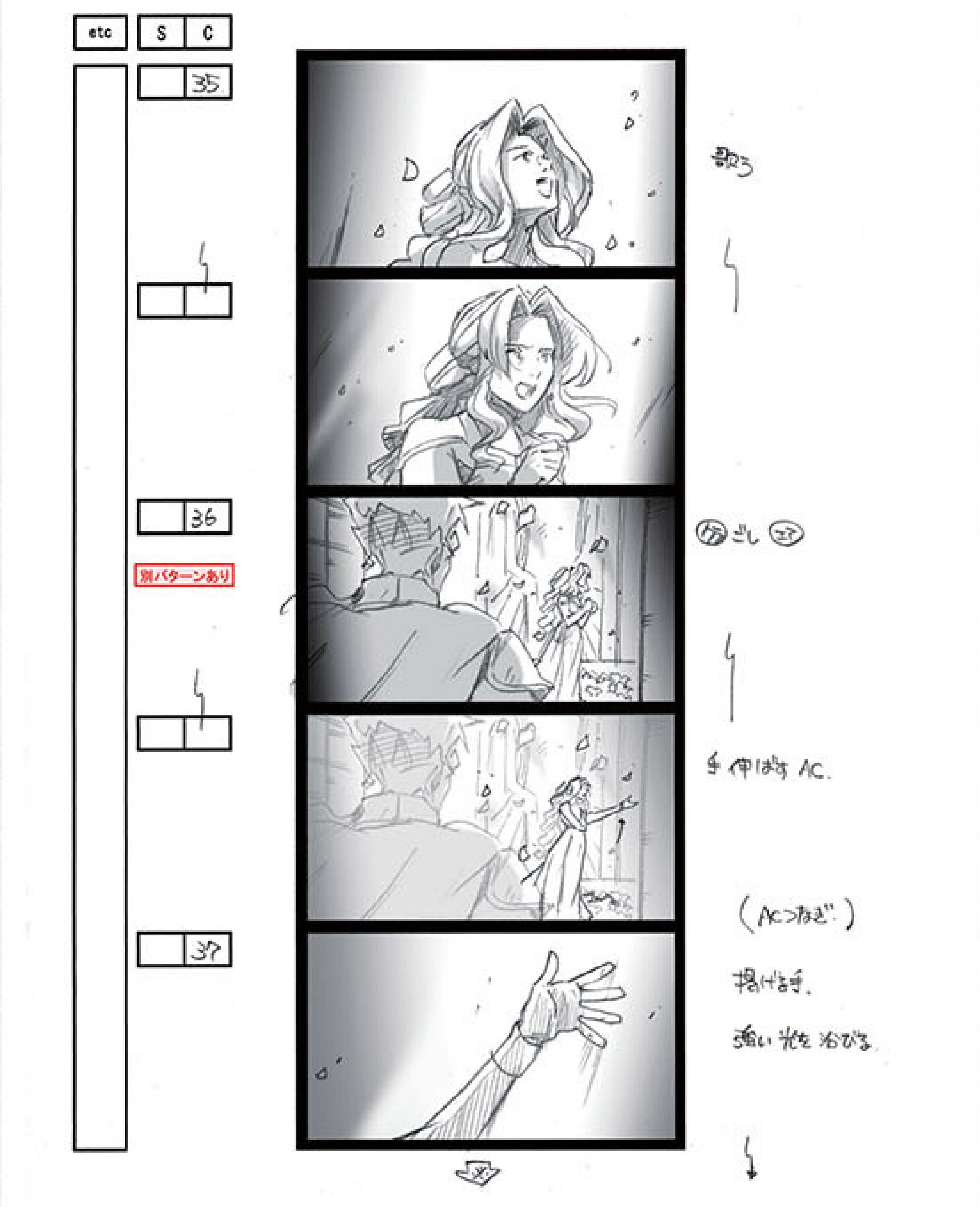


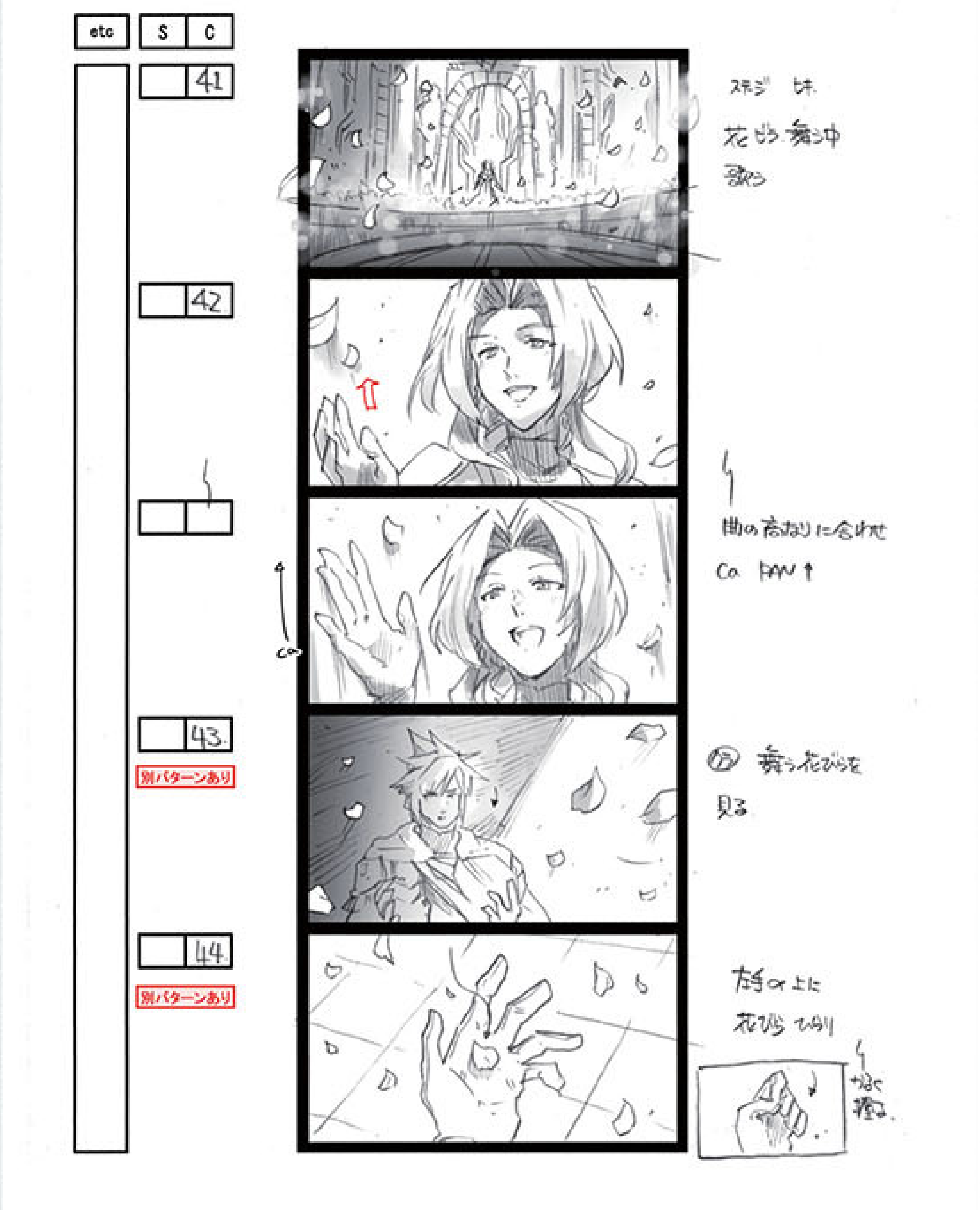
LOVELESS（エアリス独唱）

CHAPTER 12 ゴールドソーサー：ゴールド劇場





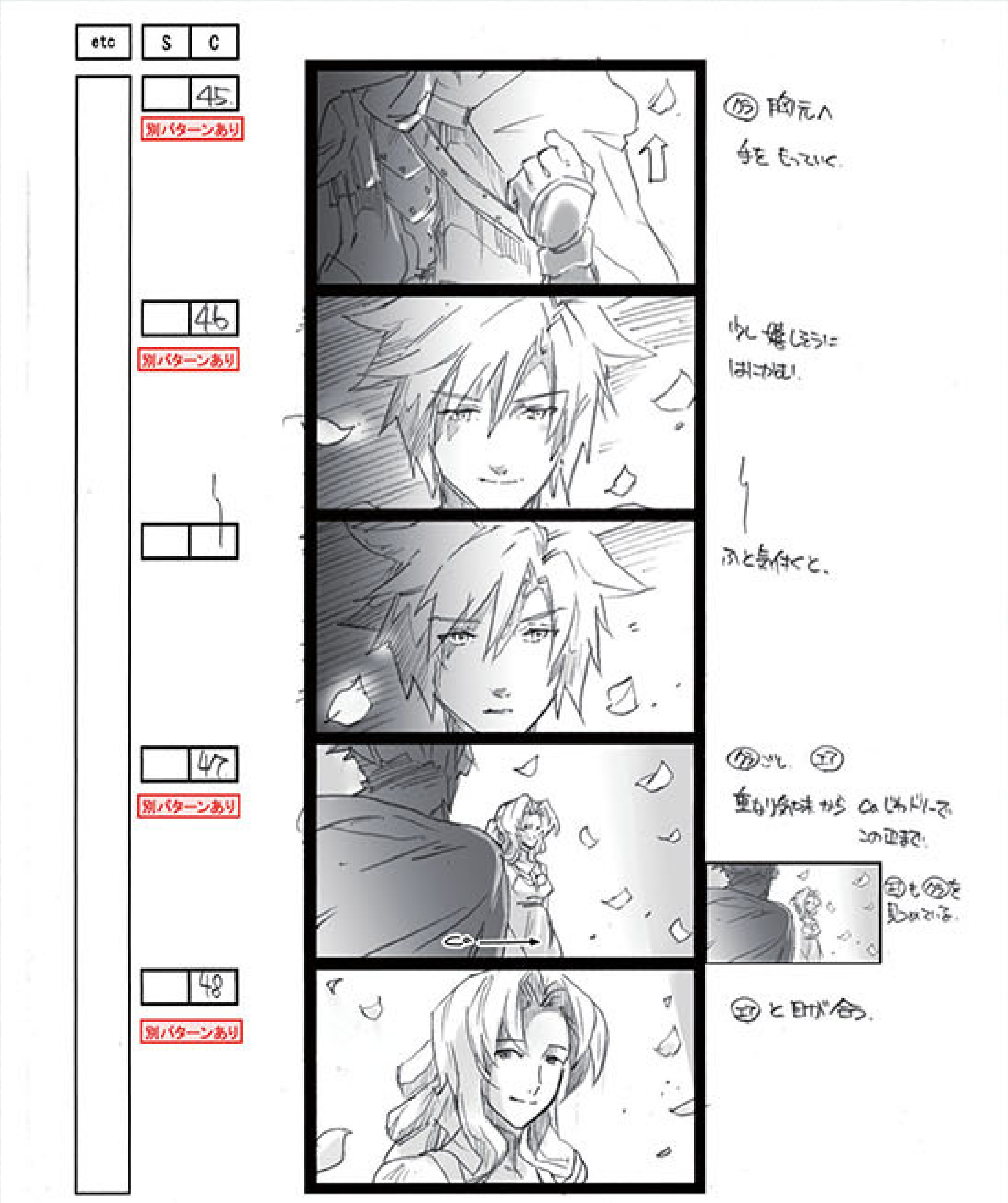


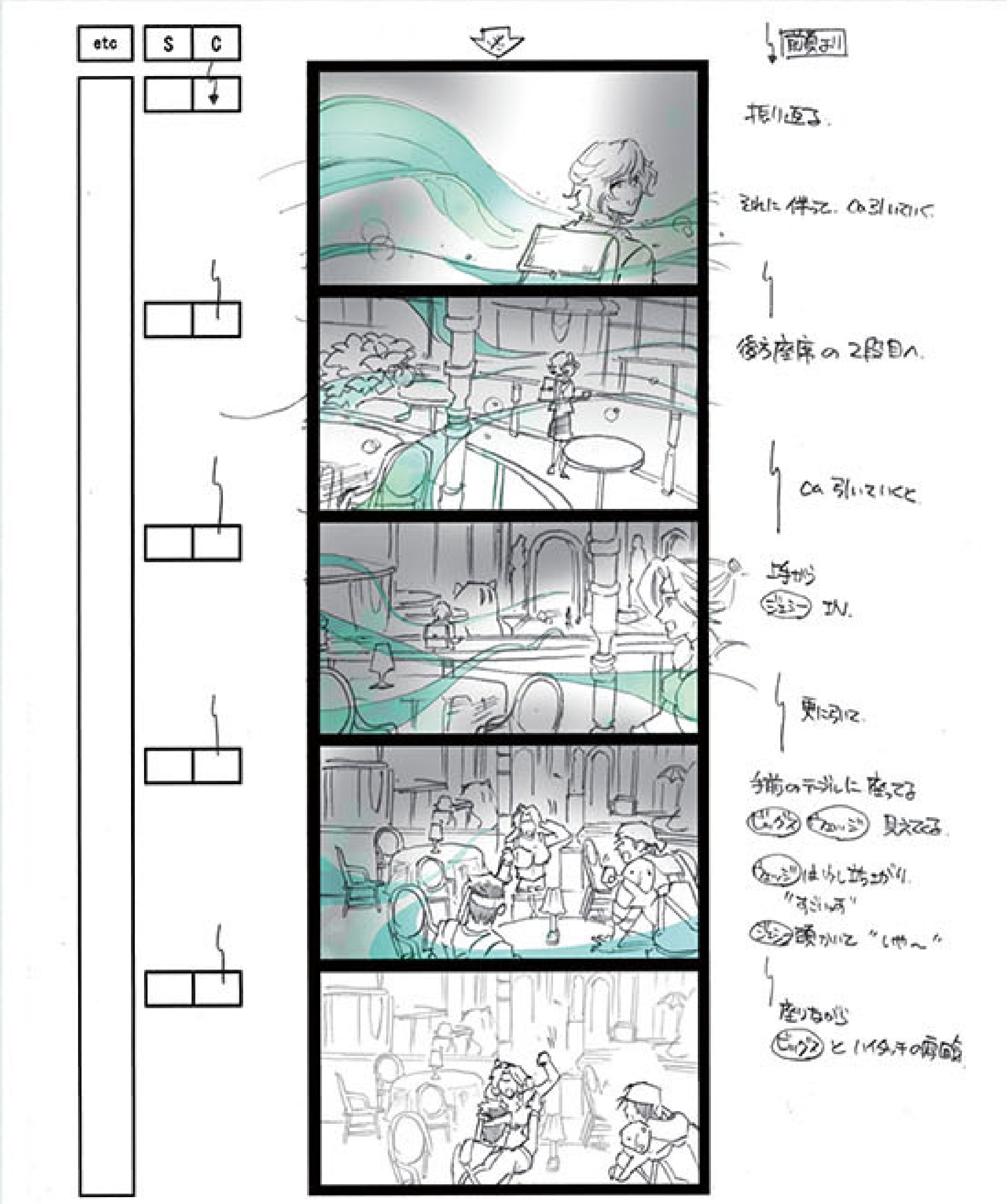


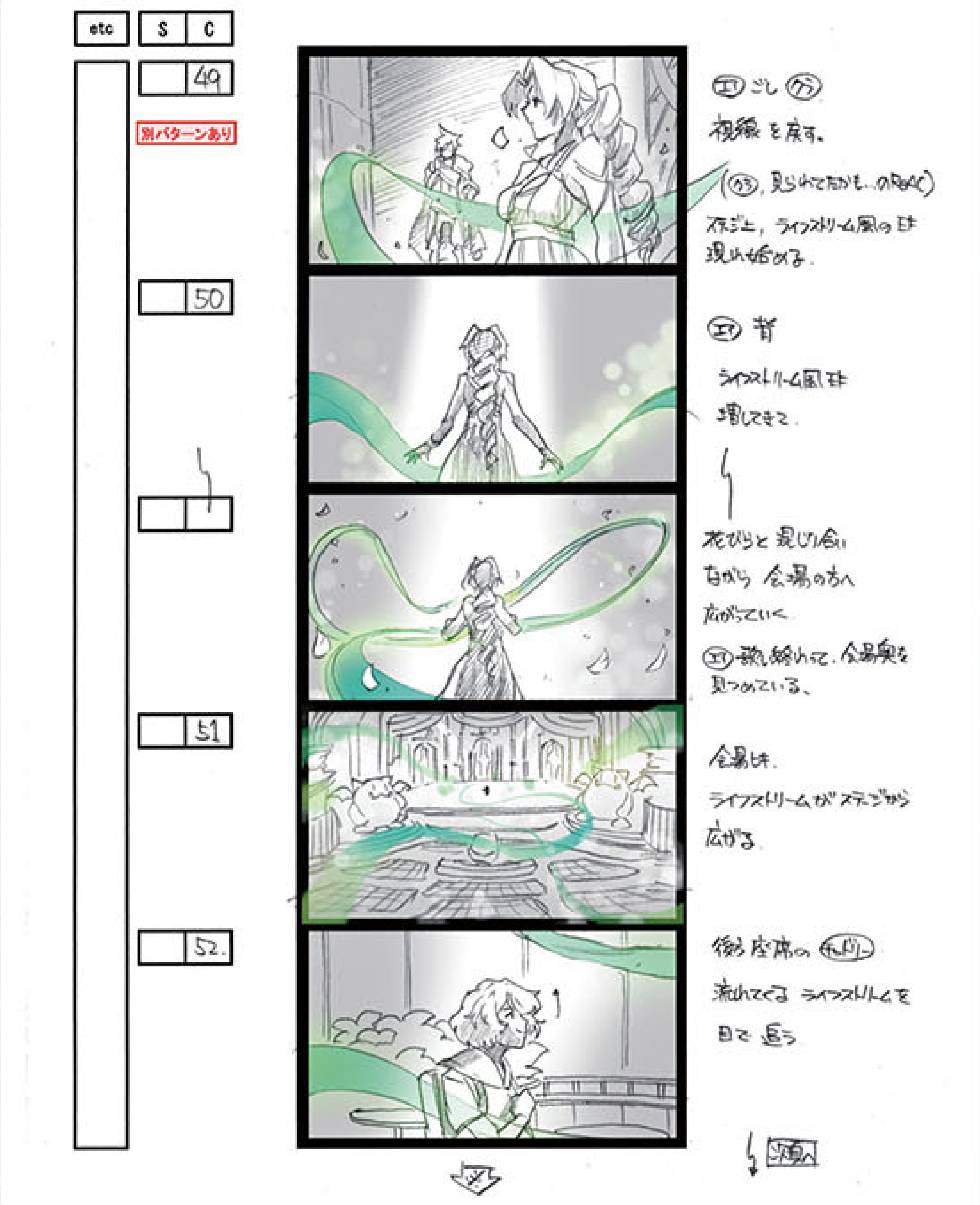
Staff Comment

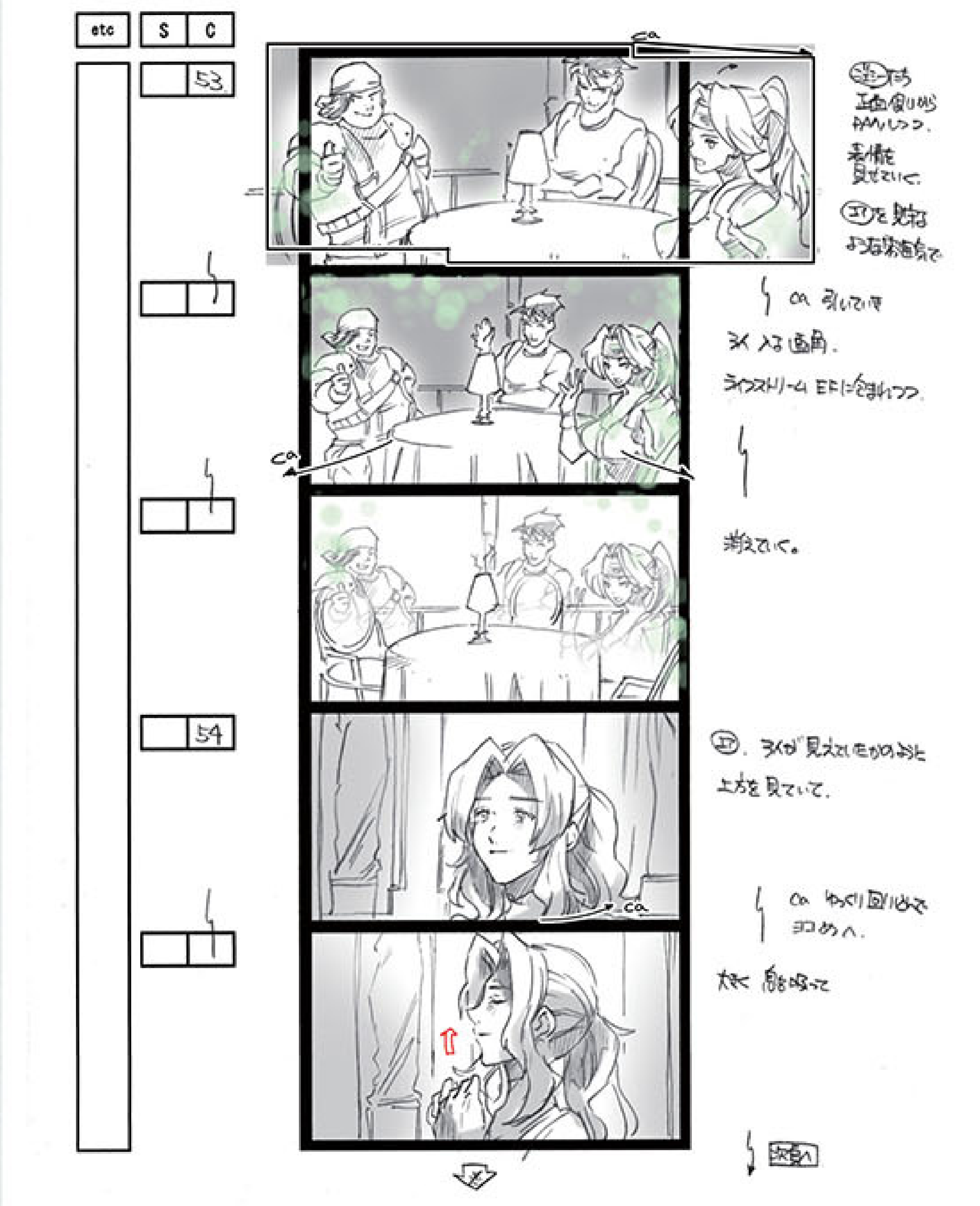
カットシーンアーティスト：上條千尋

曲に合わせて尺が決まっていたので、絵コンテの制作前に仮の動画を作り、スタッフのあいだでイメージの共有を行ないました。その段階で、最初は登場予定のなかったアバランチや神羅課長などのキャラクターが追加されています。歌唱するエアリスのモーションは、役者としての感情表現を優先させた部分も多く、彼女の心情がより感じられる構成になったと思います。

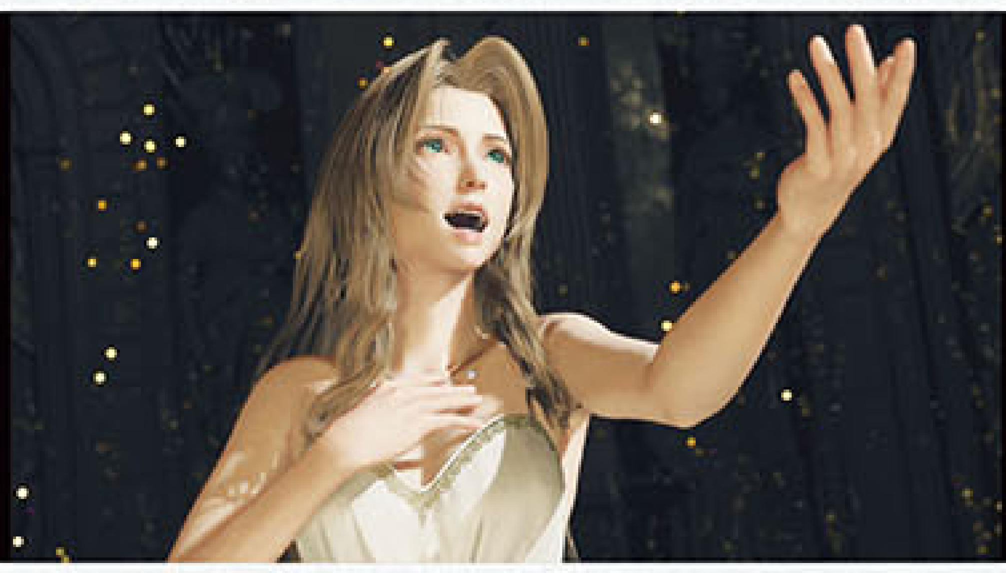

etc
S C
45
別パターンあり
胸元へ
手をもっていく.
46
別パターンあり
少し嬉しそうに
はにかむ.
ふと気付くと、
47
別パターンあり
重なり気味から ca じわドリーで
この辺まで.
と目が合う.
48
別パターンあり


etc
S C
前頁より
振り返る.
後ろ座席の 2段目へ.
ca 引いていくと
更に引いて.
手前のテーブルに座ってる
見えてる.
"すごいっす"

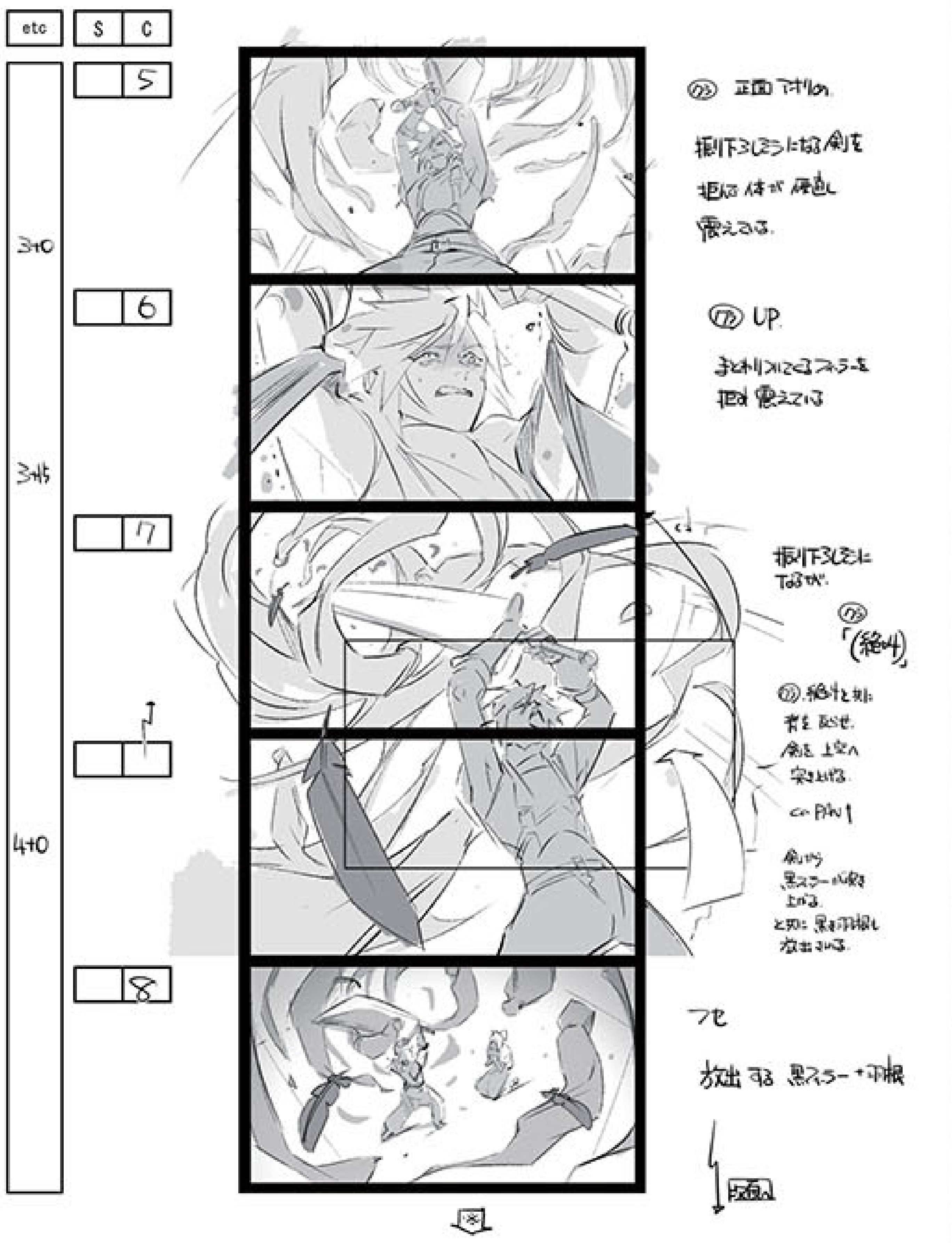

etc
S C
49
別パターンあり
視線を戻す.
ライフストリーム風の EF
現れ始める.
50
ライフストリーム風 EF
増してきて.
51
ライフストリームがステージから
広がる
52
流れてくる ライフストリームを
目で追う
次頁へ

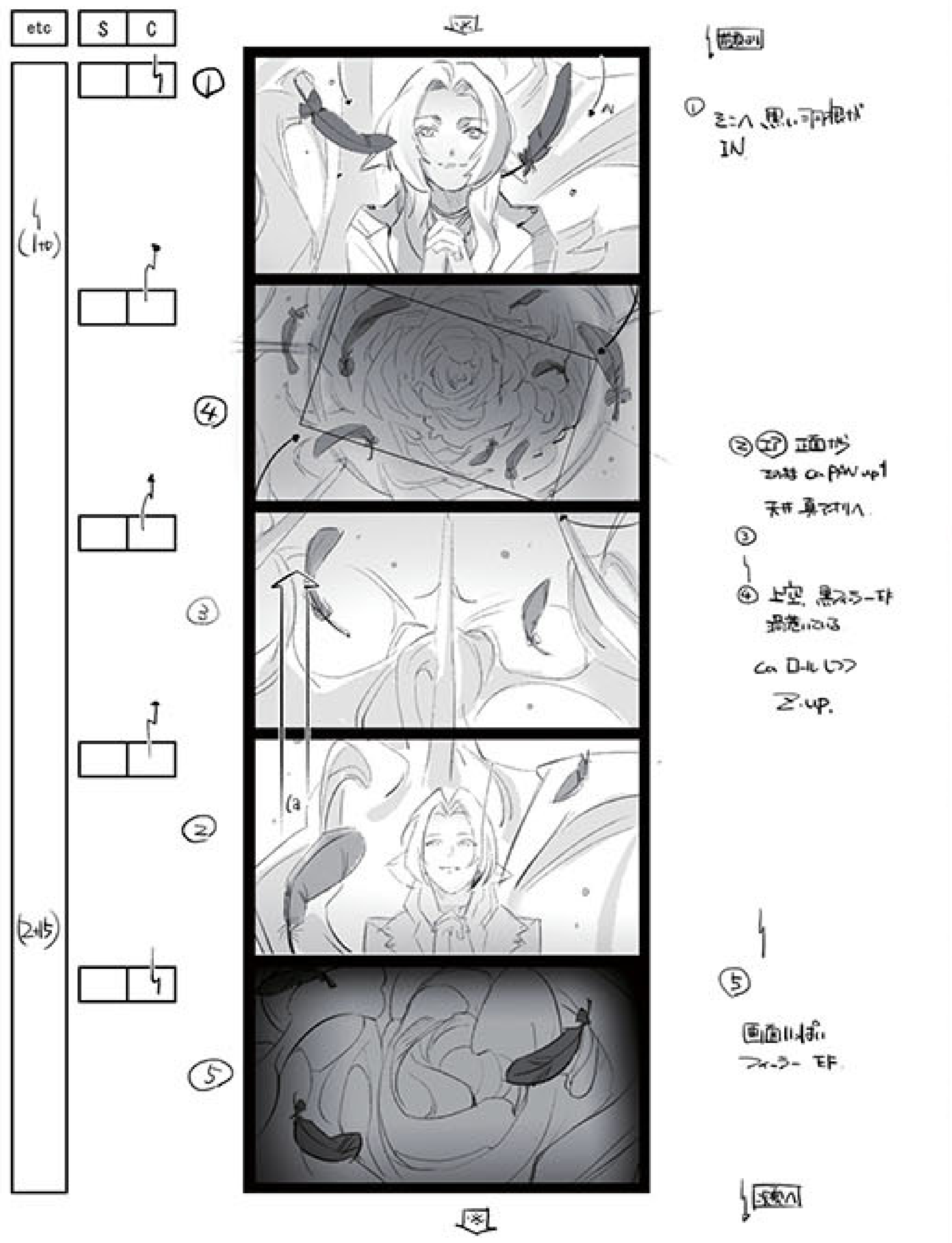

etc
S C
53
表情を
見せていく.
ca 引いていき
3人入る画角.
ライフストリーム EF に包まれつつ.
消えていく.
54
上方を見ていて.
ca ゆっくり回り込んで
次頁へ

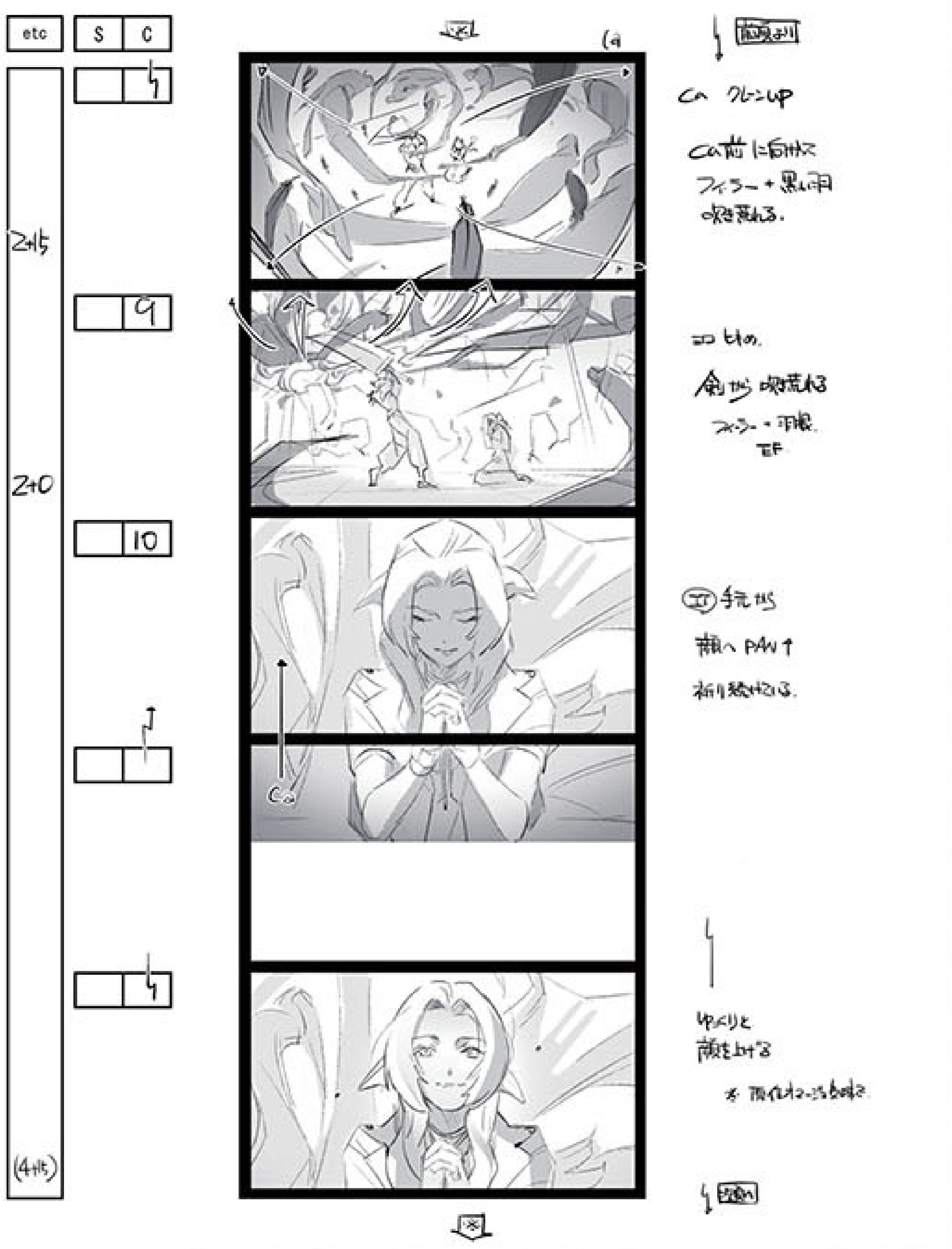
実際の映像

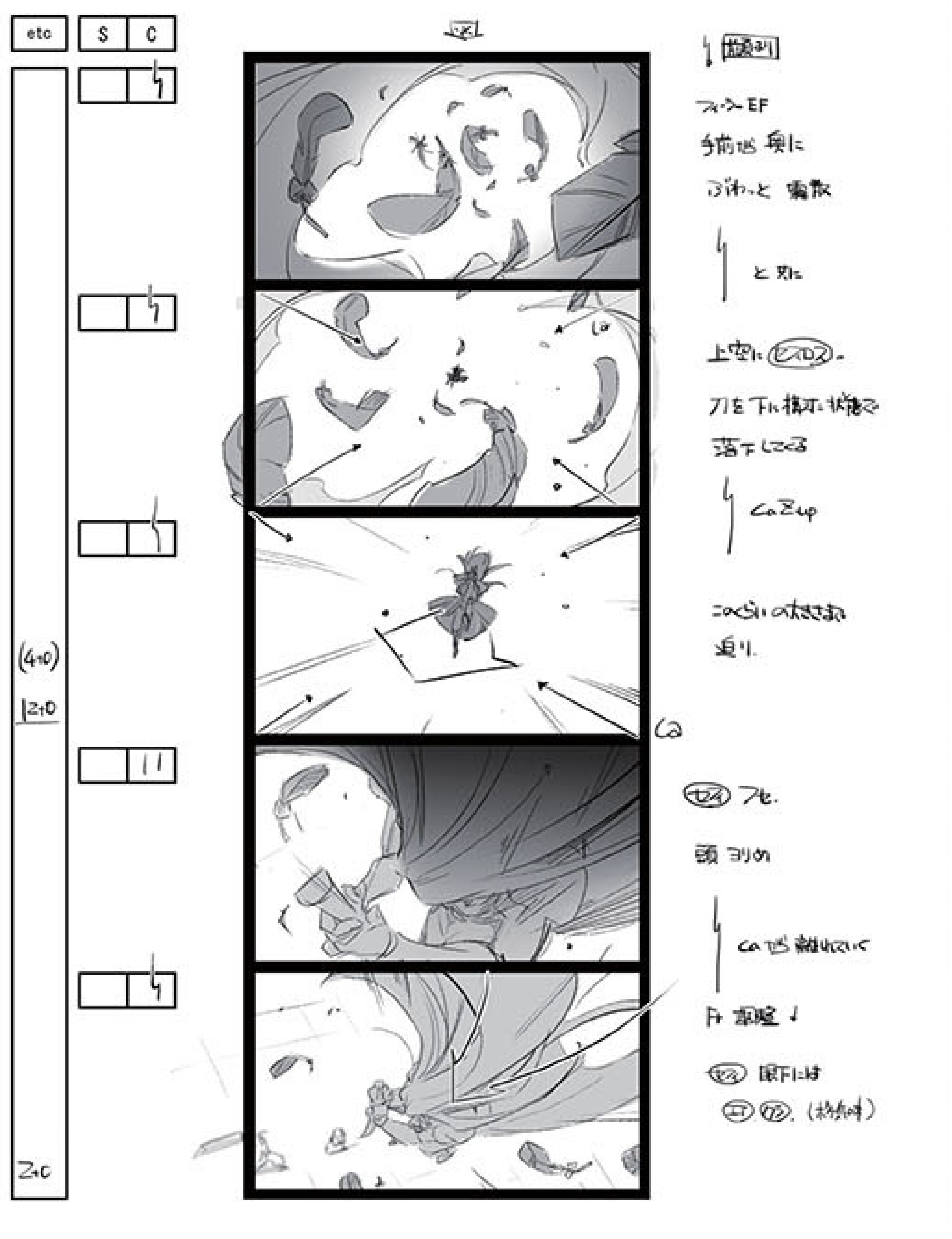




祭壇への道（運命の瞬間）





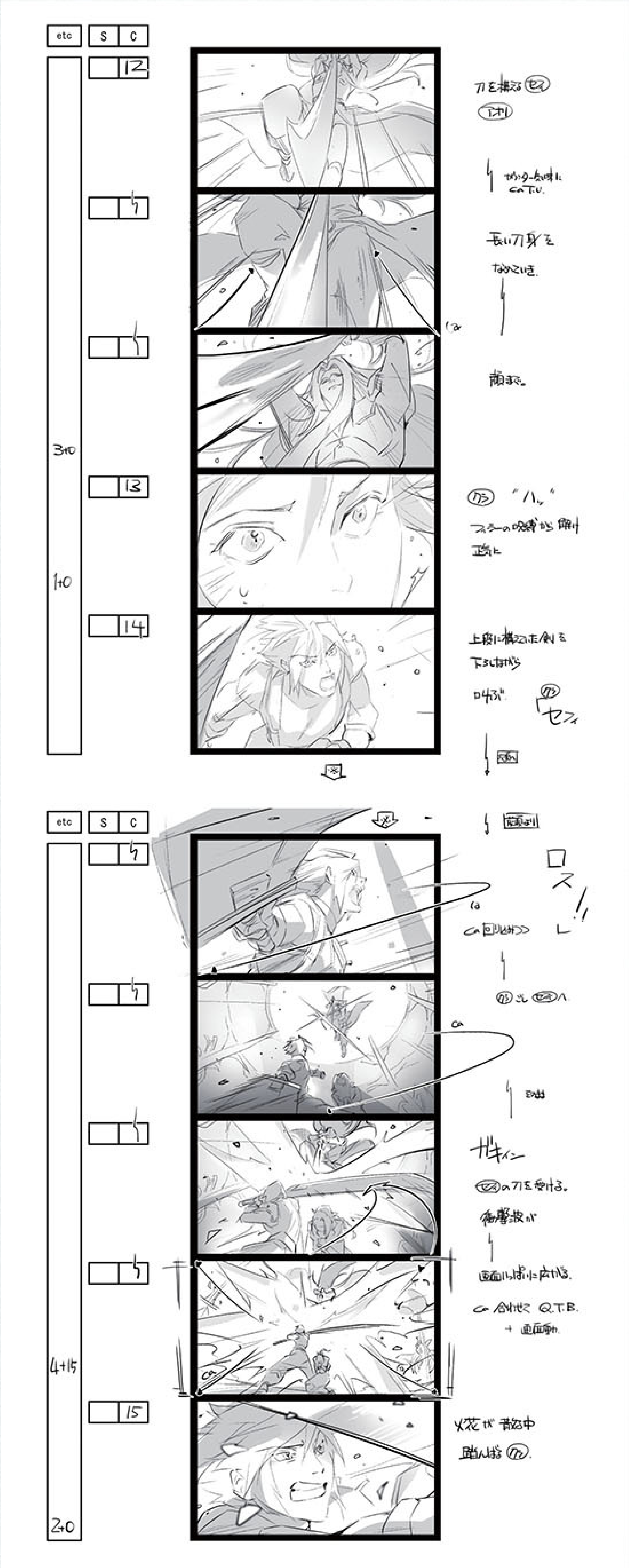


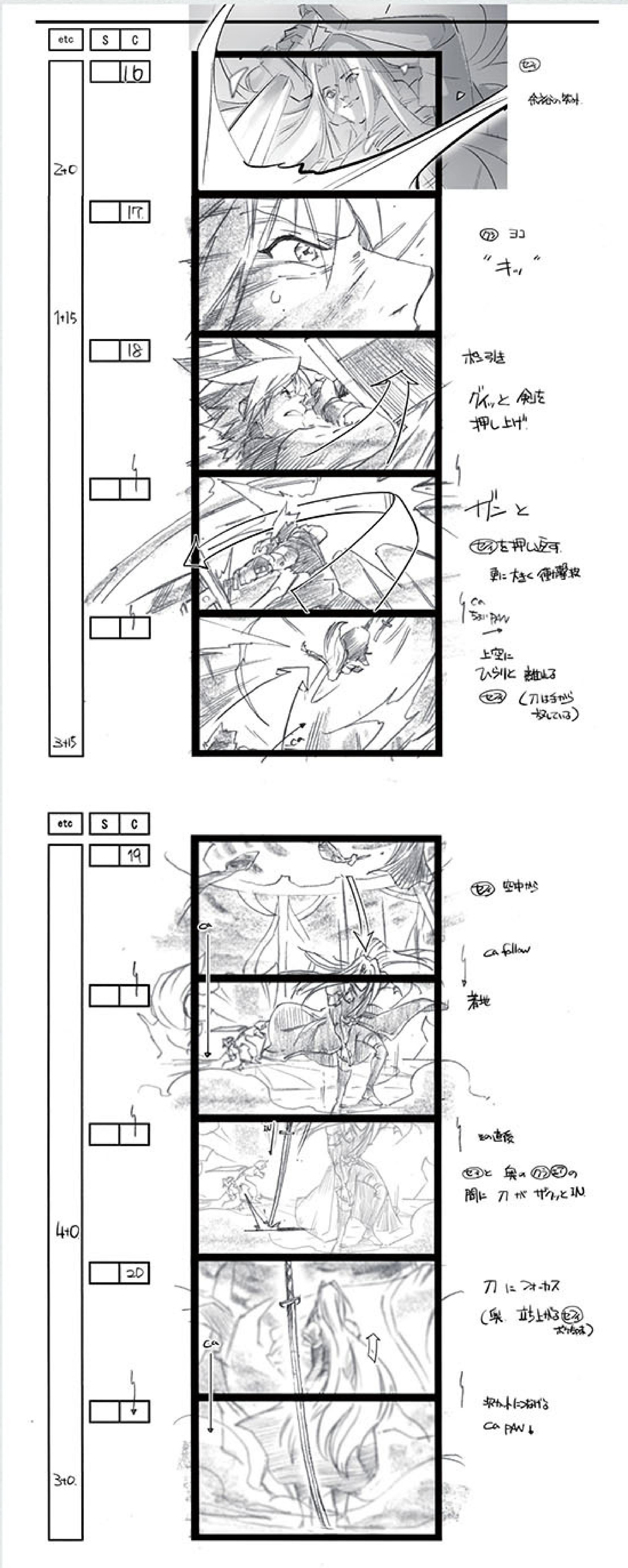


Staff Comment

リードストーリーボードアーティスト：玉田 光

本作でもっとも重要なシーンのひとつなので、制作には苦労しました。「上空から落下してくるセフィロスをクラウドが受け止められるのか否か？」という点を、スローモーションにしてギリギリまで引っ張ることで、ドキドキ感を強調しています。クラウドと駆けつけた仲間たちとで状況の認識に差があるのも、非常に難しい演出ポイントでした。

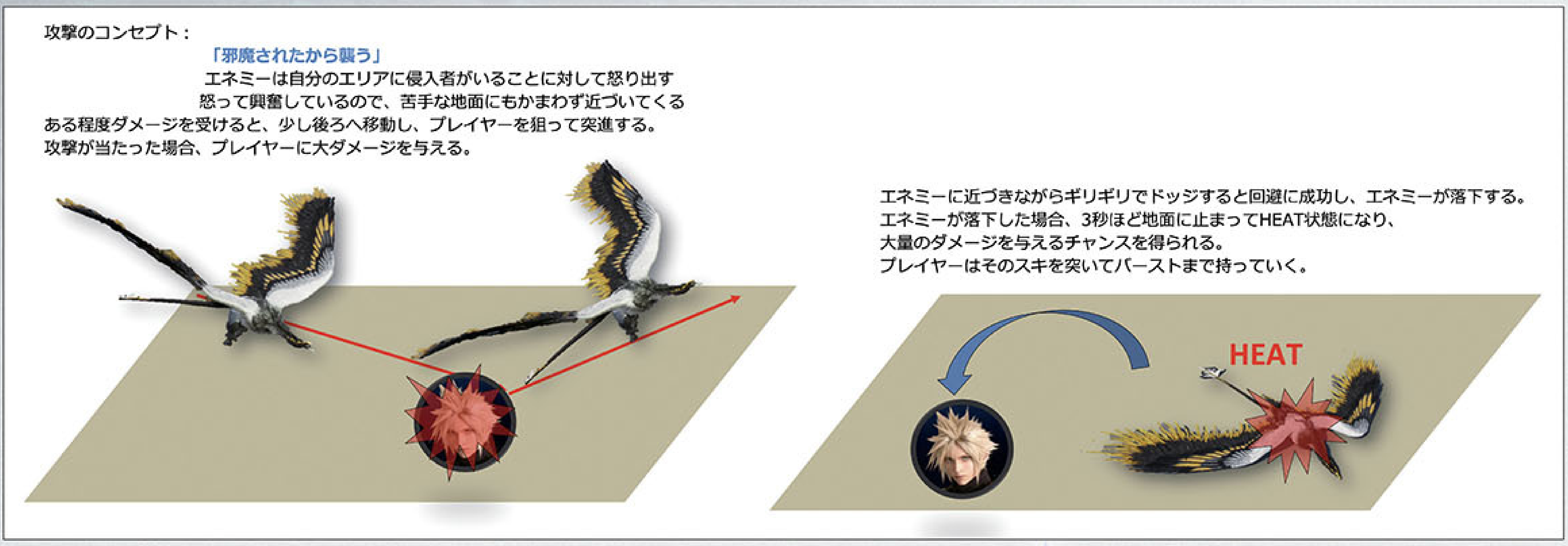

etc
S C
12
13
14
15
3+0
1+0
4+15
2+0
ロス!!
ガキィーン


etc
S C
16
17
18
19
20
2+0
1+15
3+15
4+0
3+0
ガン と

実際の映像



エネミー設定資料



フォーンアドゥ

Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**セスティ・アルベルト**

FFシリーズ定番ジョブのモンクから発想した「空中モンク」がコンセプトです。コンボをくり出したりカウンターで反撃したりしつつ、『強襲』のヒット時には『チャクラ』のように自分のHPの回復や毒の治療を行ないます。プレイヤーが『強襲』をギリギリのタイミングで回避したときには、攻撃を食らうリスクを負ったリターンとして、敵がヒート状態になり簡単にバーストさせられる仕組みにしました。

キングズー



Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：
セスティ・アルベルト

キングズー戦のコンセプトは「ダンスバトル」です。プレイヤーが、さまざまな竜巻を適切な動きで回避しながらスキを突いて攻撃を仕掛けるという、ダンスを思わせるような展開を想定しました。カウントダウン後に特大ダメージを与えてくる『ラストソング』はクライマックスの位置づけで、早いテンポで発生する竜巻と合わせて「すぐに翼をつぶさないとやられる！」という緊張感を演出しています。攻略の難易度は高いですが、倒したときに大きな達成感が得られるように設計しました。

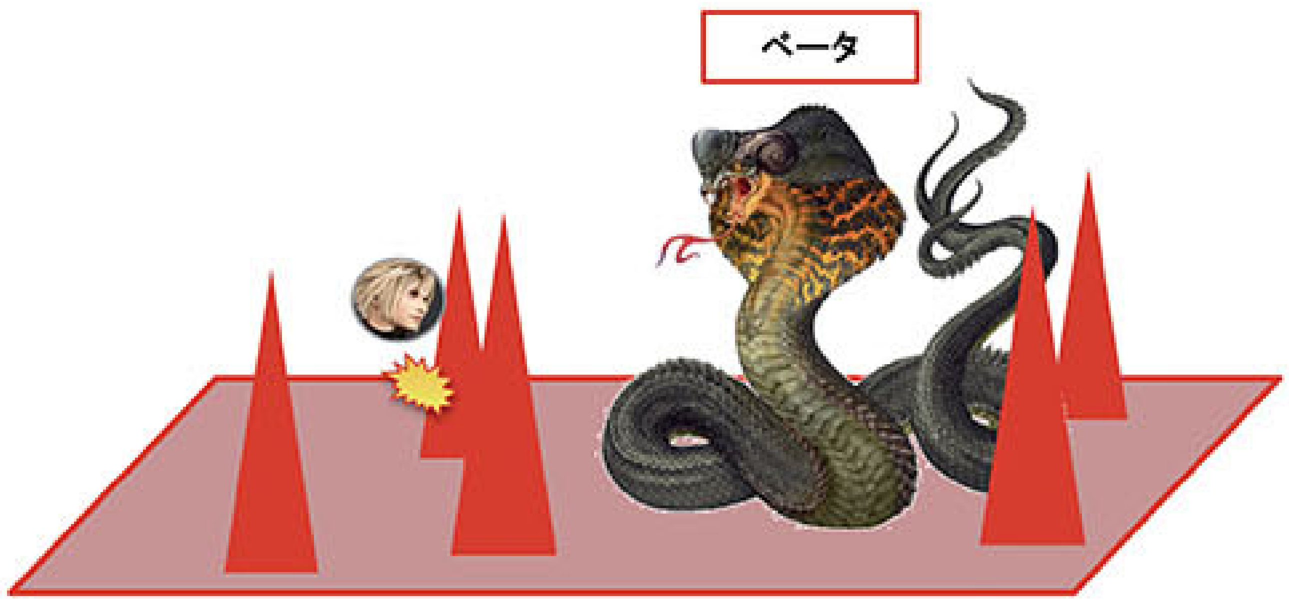
ミドガルズオルム

温度変化の遊び

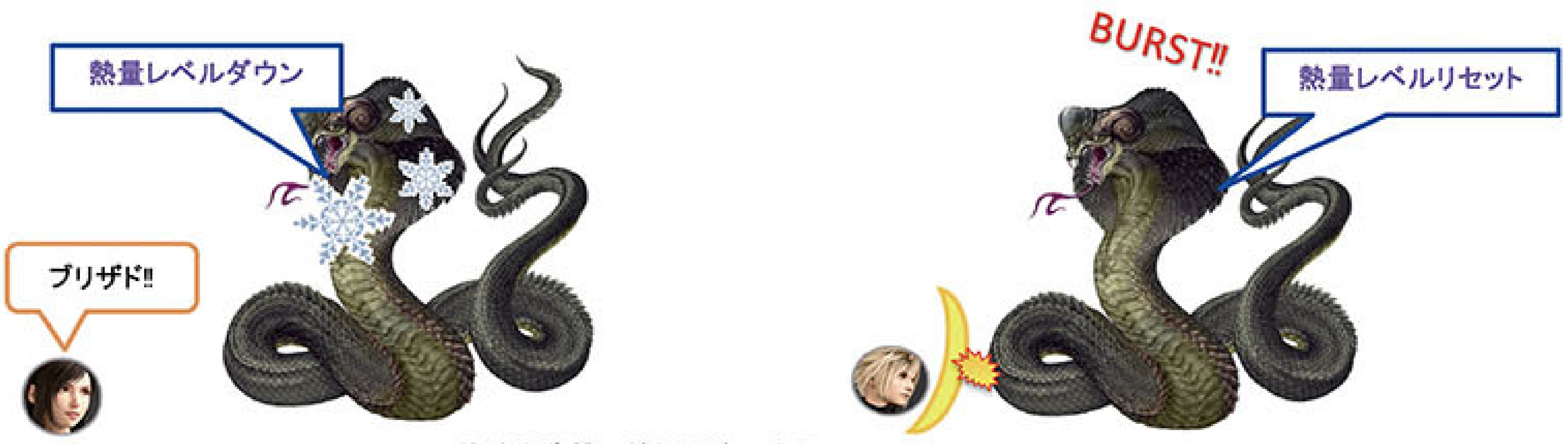
温度に非常に敏感な蛇の特性から派生したもので、ミドガルズオルムは熱を**「奪う」「放つ」**能力を持つ。
熱を感知しその熱を操作する特徴をベースに、プレイヤーが温度変化に干渉できる遊びとして落とし込むことで、
ミドガルズオルム戦の遊びの方向性を打ち出す。



▲ PCやオブジェクトから熱を奪い溜める



▲ 溜めた熱を放つ



▲ 魔法や攻撃で熱に干渉できる

Staff Comment

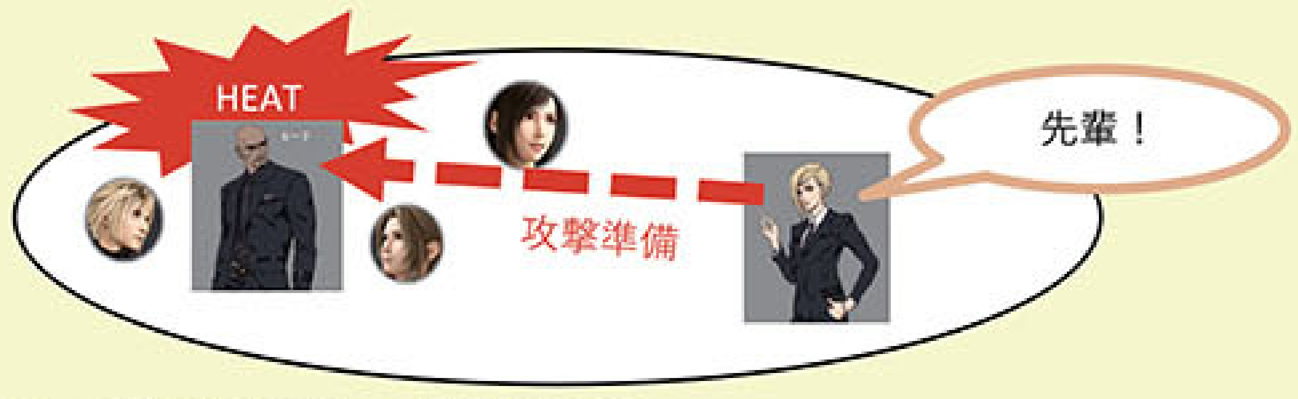
ボスバトルデザインコーディネーター:
城市智孝

オリジナル版で特徴的な攻撃だった『ベータ』を軸に、熱をあやつるモンスターとして設定や遊びの要素をリビルドしました。『FFVII リメイク』や『FFVII リバース』では、原作に登場したボスエネミーに対して、同様のバトル設計手法を多く用いています。

ルード&イリーナ(CHAPTER3)

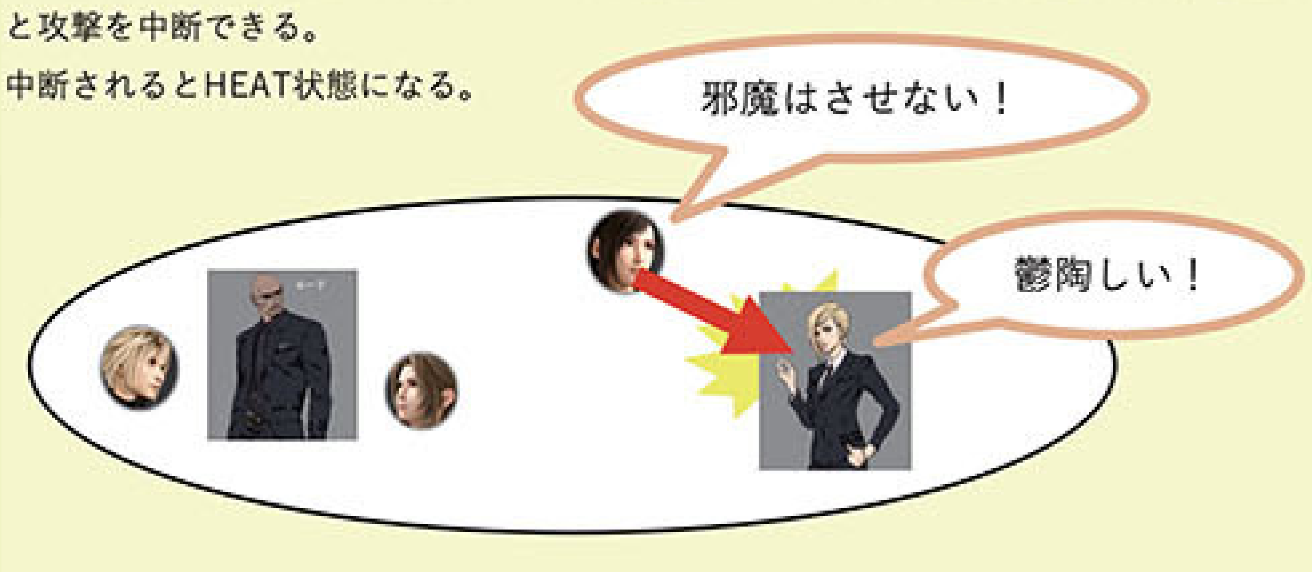
①【救助】 - 隙のできたタークスを、もう片方が助けようとする

タークスの片方がHEAT状態になると、
もう片方が強力な攻撃でプレイヤーたちを妨害し、救助しようとする。



(ほかの行動よりも優先して大技を使用する)

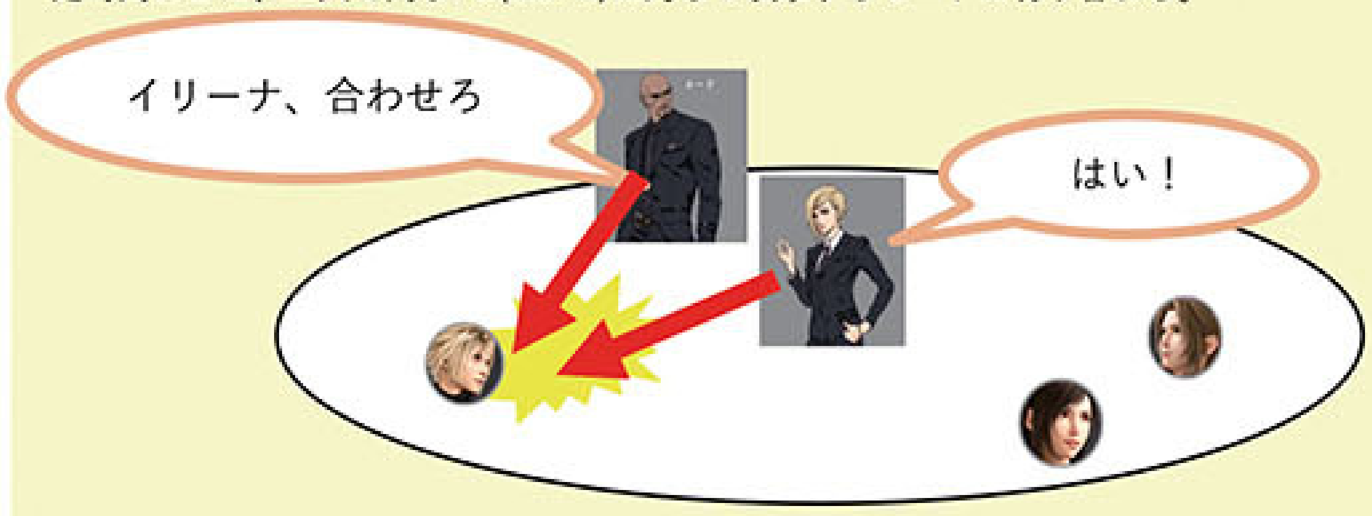
技の予兆動作中のタークスに、
・**HEAT状態にした以外のPCに操作を切り替え、「たたかう」を当てる**
・**HEAT状態にした以外のPCにコマンド入力を行い、「カット値50以上の攻撃」を当てる**
と攻撃を中断できる。
中断されるとHEAT状態になる。



・各PCの「お前の相手は俺だ」的な掛け合いを入れる

②【連携攻撃】 - 二人で同じPCを集中攻撃

一定時間ごとに、二人で同じPC(UCPC)に対して攻撃するモードに切り替わる。



※片方は近距離技、もう片方は遠距離技にするなどして、シンクアクションしなくても自然になるように

③【高台支援】 - 片方が安全地帯から範囲攻撃連打、他方が攻撃

片方が高台に登って手榴弾などの範囲攻撃を連打し、
もう片方が接近戦を行う。



難易度を上げるというよりは、戦闘に変化をつけるのが目的。

Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター:**城市智孝**

今作のタークスは、基本的に2人一組でのバトルなので、連携やタッグ感といった部分にはとくに注力しました。

カットシーンアーティスト:**安田 亮**

イリーナは、彼女単独の技と主任との連携技という2種類の必殺技がもらえるほど優遇されていました。派手で活発に動きまわるので、バトル中のカメラワークも楽しく作れましたね。

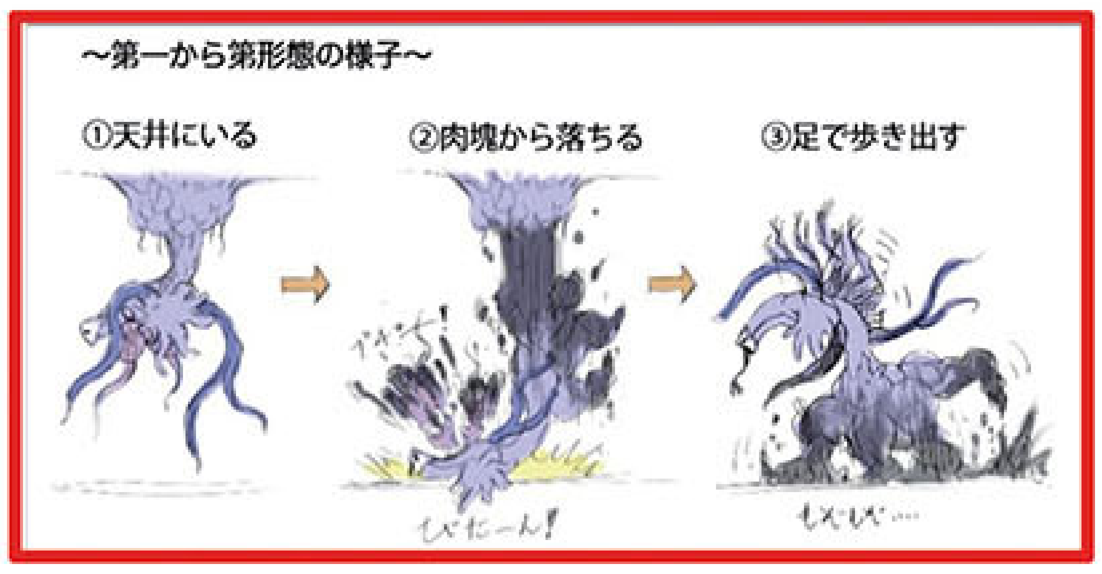
コンセプト

※ジェノバBIRTHは「触手/打撃攻撃」、ジェノバLIFEは「ビーム/遠隔攻撃」という印象が出るようにしたい

①原作ジェノバ / ジェノバBeat からの変化

原作でBIRTH/LIFE/DEATHと3度戦ったジェノバや、前作のジェノバBeatが「地面から生えるT字型の敵」だったのに対し、
今作からのジェノバは特徴を残しつつも、大きく外見を変化させてユーザーの予想を裏切っていく。

BIRTHにおいては、
「旧ジェノバ同様にフィールド固定の状態からスタート」→「フィールドを破壊しつつ外見が変化、動き回るようになる」
という形で実現する。



②「幻覚(ジェノバ空間)」に囲まれて戦う、圧倒的アウェイ感

「ジェノバの能力によって作られた空間」ならではの意表を突いた攻撃や、
敵の胎内で戦っているような、どこから攻撃が来るかわからない不安感を出す

①のジェノバが落下してくるギミックに加えて、
P3で床や壁が変化し、**「幻影触手」**によって攻撃してくる

③「殴りがいのある敵」 - HEAT時間中に次々と部位破壊をする、ダメージタイムアタックの遊び

「特定の攻撃しか効かない」「特定の行動をしないと倒せない」「攻略法がわかれば簡単」といったタイプの敵ではなく
・多くの攻撃手段が有効で、そのプレイヤーがこれまで使い込んできた技を存分に使える
・ただし、育成が十分でなかったり、使いどころが間違っていると倒し切るのに苦労する
という、プレイヤーの全力を受け止めて返すタイプの強敵にする。

具体的な流れは以下の通り
ジェノバがHEAT状態になると、部位がターゲット可能になる
→ HEAT時間内に部位を破壊すると、大きなBPダメージを与えられる
→ 戦闘後半になるとHEAT状態中に範囲攻撃を行い、避けながら攻撃を当てる要素を追加

さらに、部位ごとに物理弱点/魔法弱点という耐性の差をつける予定(弱点ではないほうも等倍ダメージは通る)。
※各部位はHEAT/BURSTの終了時に再生される(破壊できなかったら部位HP全回復)
※HEAT中は部位以外ターゲットできなくするくらいわかりやすい誘導をする

第一形態
頭のみターゲット可能になる
(HEAT中に部位を破壊しろ、という誘導)



頭の部位破壊は欠損ではなく、
仮面にひびが入る程度

第二形態・前半
頭/左手がターゲット可能になる
HEAT状態中、大きくうなだれる



第二形態・後半
HEAT状態になると床や壁から大量の触手が発生し、攻撃を仕掛けてくる。

破壊するごとにジェノバBIRTHにBPダメージ。
(この間本体の頭や左手も同様に破壊できるが、それだけだとBPダメージ量が不足するように調整)

範囲攻撃が有効。
壁の触手にはバレットの銃撃も有効。



Staff Comment
ボスバトルデザインコーディネーター：
城市智孝

Birthの名のとおり、「誕生」をテーマにデザインやバトルを組み立てました。ジェノバ関連は、世界設定の根幹を担う部分なので、アートチームの絵作りへの力の入れっぷりが半端なく、バトル担当者もそれに負けじと要素を盛りまくって、いつも制作コストが大変なことになります(笑)。

ダイン

バトル概要

バレットとのタイマン形式で、ダインは違法改造されたギミックアームによる攻撃を仕掛ける。
最終フェーズで増殖チップの効果により、左腕の銃砲が有機的に体を侵食し、周囲にあるスクラップを取り込み、鉄の怪人と化す。
戦闘終了後、鉄が剥がれ落ちて元の姿へ戻る。

通常形態
ギミックアームによる遠距離攻撃をメインに、積極的にプレイヤーを攻め立ててくる。
銃撃戦らしく、できるだけ敵の攻撃を当たらないように遮蔽物を利用するゲーム性で
ダインの立ち回りに対応したマップの位置取りが重要となる。
累積ダメージによる崩し（最大HP10%）が発生する。

強化形態(鉄の怪人)
前半パートとは対象的に、拓けた空間での真っ向勝負。
前半同様に機銃による攻撃に加えて、増殖チップにより周囲のスクラップを取り込み「巨大アーム」や「触手」を形成して攻撃を仕掛ける。
弱点属性による崩しダメージは無効となり、部位を破壊した場合のみ崩し状態にさせることが可能となる。



Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

バレットとの一騎討ちなので、遠距離での撃ち合い一辺倒にならないように、ダッシュで近づいてきたり位置取りをかき乱してきたりといったアクションを多めに盛りこみました。ちなみに、ダイン戦でのバレットのバトルボイスは専用のものが使われており、物語のシリアスさに沿った演出になっています。

Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

『FFVII リメイク インターグレード』では換装装置で見えない状態にして装備を切りかえていましたが、今作ではリアルタイムで包み隠さずに着脱させました。モーション担当、プログラム担当ともに、苦労に苦労を重ねた部分です。

クリムゾン・メア改

バトル概要

INTERmissionで登場した「クリムゾン・メア」を改修した新型兵器。
可翔翼が備わったことで飛翔することが可能となり、機動性が大幅に向上している。

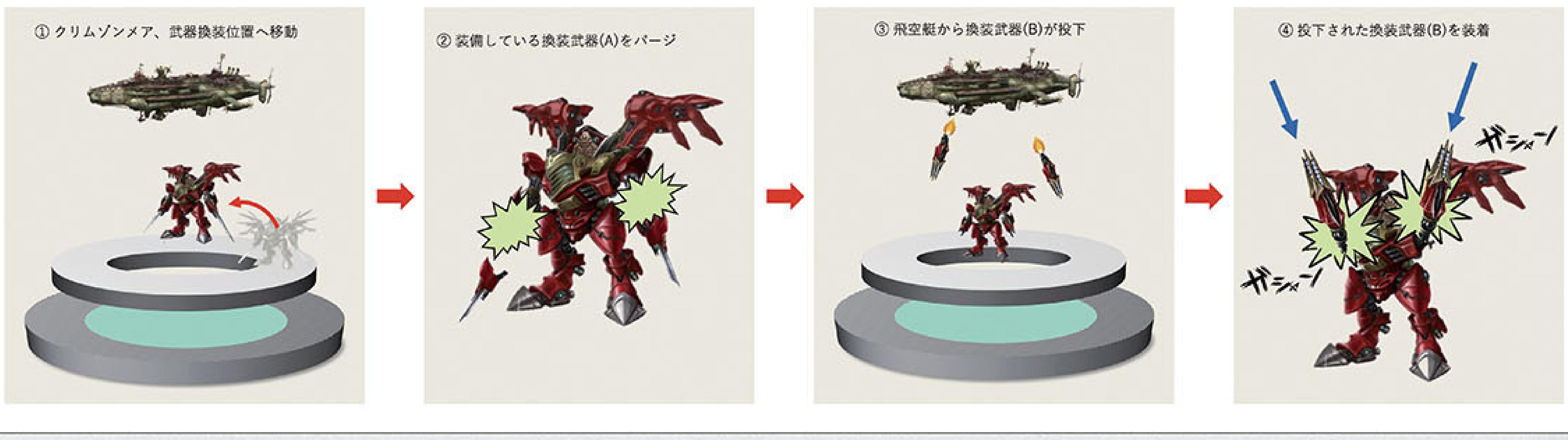
旧式同様に、左右アームを換装することで戦闘スタイルを動的に切り替えるのが特徴。
さらに新型換装兵器「魔導ガントレット」はパワータイプに特化したコンセプトで
シリンダー(ピストンする箇所)の反動を利用することで、ドリル部分が回転しつつ攻撃の早さ(拳速)が上がる。

攻略のキーポイントは左右の換装武器を破壊することで
クリムゾンメアの攻撃を弱体化させる、プレイヤーの攻撃チャンスが生まれる
というメリットが段階的に発生する。
① 片方の武器を破壊する(小チャンス)
② 両手の武器を破壊し、スカーレットへの攻撃が有効になる(中チャンス)
③ スカーレットをダウンさせる(大チャンス)



魔導ガントレット

武器換装の流れ



ロストナンバー

◆コンセプト

1.プレイヤーの行動で有利な方へスイッチする強敵

プレイヤーの攻撃行動で変身し、有利な方のタイプで戦う。
プレイヤーが攻撃手段が物理主体ならば、物理タイプに変身し物理ダメージが通りにくくなる。
魔法主体ならば魔法タイプに変身して魔法ダメージが通りにくくなる。
常に同じ攻撃をくりだしているとダメージが通りにくく攻略しづらいバトルにする。

・対物理変身
物理で殴る脳筋ファイター、攻撃力が高い。
物防も高い

素早くスイッチする

・対魔法変身
魔法や状態異常を得意とする嫌らしい戦いをする。
魔防も高い





2.失敗兵器のもろさ

相手の戦い方に対して変身するが連続して変身していると、失敗兵器故に変身が解けてしまい、著しくパワーダウンしてしまう。
多く変身させロストナンバーを疲弊させることで大きなチャンスを生むことができる。

4回変身すると弱体化し通常タイプに戻ってしまう。
弱体化中はヒート状態になり、攻撃頻度も少なくなりプレイヤーの攻撃チャンスになる。

またフェーズ2にはいると、体の崩壊が進み部位破壊可能となる。
部位破壊をするとヒート状態になり、大ダメージを狙うことができる。

Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：
城市智孝

原作にあった変身および耐性変化はロストナンバーにとって外せない要素だったので、それらを中心にしてコンセプトを構築しました。最初の企画案では、「変身を重ねるごとに細胞劣化を起こして、どんどんもろく(弱く)なる」というネタもあったのですが、バトルが尻すぼみになってしまうため、限界を迎える前の最後の暴走といったニュアンスで制作しています。

ローチェ

キャラクター概要



宝条によってセフィロス細胞モデファイされたローチェ。
肩のあたりに宝条による新型実験の証である「SC4」の刺青が入っている。
S式手術により飛躍的に身体能力が向上しているが、同時に急激なスピードで劣化も始まっている。
どこかセフィロスを思わせる動き。

ルーファウス

設定メモ



■概要

神羅カンパニーの新社長。
キーストーンが景品となっているゴールドソーサーの闘技場にて、最後の戦いで乱入してくる。
→ 一応闘技場の運営側には事前に話を通していたようで、運営側の派手な演出と共に登場する。
→ タークス側もこの乱入は知らされていなかったらしく、ルードとイリーナが戸惑う。（知ってたのはツォンくらい）

キーストーンを得るための策、という建前だが、
本音は神羅ビルでクラウドに辛酸を舐めさせられた借りを返す、という割と個人的な理由。
クラウドとタイマンできる機会をうかがっていた。



最初は単独で登場し、タイマン戦を仕掛けてくる。
ダークネイションは場外で控え。（ツォンが面倒みている）
バトル後半でダークネイションが乱入する流れ。
→ Remakeの神羅ビルでのバトルと対比となる構成でいきたい。
【Remake：神羅ビル】
前半：様子見ルーファウス+ダークネイション
後半：本気ルーファウス
【Rebirth：闘技場】
前半：本気ルーファウス
後半：本気ルーファウス+ダークネイション　New!!

▼特殊反応・即反撃

単調な攻撃を繰り返している場合、ルーファウスが即時反撃を行い攻勢を強制中断する。
即反撃が発生する条件は以下。（攻撃が当たる近接距離が前提）

・アサルトモードの□長押し攻撃を２回放つ
・かいひを３回放つ
・空中□攻撃３撃目を２回放つ
・空中△攻撃を３回放つ
・ブレイブ攻撃を連発する
→ループ攻撃連発に加え、ループ中断させてから再度ブレイブ攻撃した場合も
単純な□ボタン連打で攻勢継続できてしまうため、それらにも反応する。

即反撃発生時は「懲戒」の技看板が表示。



Staff Comment

カットシーンアーティスト：**安田 亮**

若(ルーファウス)の必殺技『フェニックスライジング』は、高井(アートディレクター：高井慎太郎氏)や企画チームからの要望で、時間をかけて作業を進めました。前作にも登場した恐るべきコインを大量にばらまくド派手な演出に仕上がっています。若はどんな気持ちでこのコインを作っていたんでしょうね？

ジェノバLife

コンセプト

「クラウド込み・通常形式の戦闘としてはラスト」であることを意識する。

①ジェノバBIRTH からのさらなる進化

ジェノバBIRTH後半戦同様、「動き回るクリーチャー」という形状で戦闘が始まり、戦闘中さらに進化する。

・大きな翼が生え、T字型のシルエットに回帰

・美しさとグロテスクさの融合

により、外見/性能ともに**(原作イメージ的な)ジェノバの究極形態**を目指す。

②メンバー全員でジェノバと戦う総力戦、目まぐるしく変わる戦況

サポートメンバー込みの全員で戦っている感を出しつつ、
戦闘の進行やジェノバ空間の変化と合わせて、なるべく**自然にパーティメンバーを入れ替え、「全員で戦っている」感じを出す。**
さらに、**各プレイアブルキャラに一度は出番を用意する。**

前半戦では「**ジェノバの能力による拘束**」という抑圧の形でメンバーを減らすが、
後半戦では、逆にパーティ入れ替えによって「**足場の分断という制約を乗り越えて全員が連携する**」というポジティブな見せ方をする。

③「避けて当てる」基本のゲームシステムを活かす。正統派の強さ

リバースセフィロス戦が演出要素強めなので、こちらの戦闘部分はかなりシンプル・アクション寄りにする。
(反射神経はさほど必要ないが、攻撃予兆を見てそこから逃れる操作はちゃんと必要)

フェーズ1:ボスのバリアを破りながら攻撃 戦闘が進むほど人数が減っていく

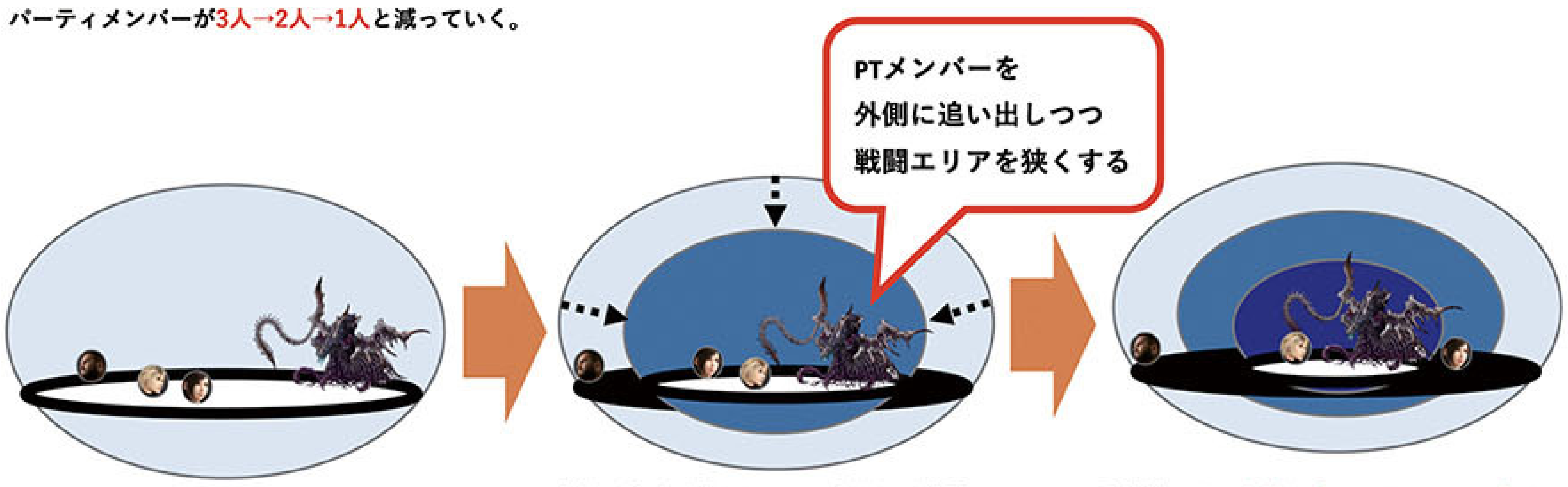
①戦闘開始時、パーティメンバー3名との戦闘

戦闘開始時はサポートメンバーもいるが、最初の行動で「異物排除」を行い除外され、3vs1の戦闘になる。

ボスは戦闘中、定期的にバリアを生成する。
バリアを生成後、攻撃しつつエネルギーチャージ。一定時間後に「アクアプレス」を使用する。
→ PCは被ダメージを抑えつつ攻撃してバリアを破壊し、「アクアプレス」を妨害する
というのが戦闘の基本ルール。

②一定ダメージを与えるごとに、ボスが「異物排除」を行い壁を形成。一段階狭くなる。

「異物排除」によってクラウド以外のパーティメンバーを1人除外し、戦闘フィールドを一回り小さくする。
パーティメンバーが3人→2人→1人と減っていく。



内側に壁が形成され、その中だけで戦闘
壁の中にいるプレイヤーから外側は見えない

最終的に**クラウドとジェノバの1vs1になる。**
(クラウドは異物ではないので追い出されない)

フェーズ5:とどめを刺すフェーズ

深手を負ったジェノバだが、最後の力を振り絞って攻撃してくる。プレイヤー編成のパーティに戻り、戦闘再開。

攻略要素

フェーズ5のジェノバLIFEは一定ダメージを受けるとHEAT状態になる。
プレイヤーが正しく攻略できるとHEAT状態が延長される。

①即座に「ブラッドフレイム」を使用し、攻撃と同時に自身に「シールド」状態を付与。
②ダメージを一定量与えると「シールド」を解除し、HEAT時間が延長され、「ファンネルレーザー」の弾を生成。
③その状態で攻撃するとプレイヤーに対して反撃し、HEAT時間が延長。
④さらに一定量のBPダメージを与えるとダメージリアクションを取り、HEAT時間が延長する。

※途中で「青い光」や「ジェノバ・ストップ」を被弾するとHEAT状態が終了する。

大振りの技を多くして、「クライマックス感はあるが、実は難易度は決して高くない」という状態にする。
「ここまで来たら負けはない」くらいの難易度。

P5(部位破壊後)



Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター:**城市智孝**

Birthの「誕生」に対して、こちらのLifeは成体になること、すなわち「羽化」をモチーフにしています。前半フェーズは羽化直前の繭のなかにあたり、後半フェーズに突入すると羽化を果たして大羽を広げるイメージです。大羽が本当に大きすぎて、カメラや背景コリジョン(衝突判定)の調整が大変でした……。

セフィロス&リバース＝セフィロス

■コンセプト

■複数のレイヤーを跨ぎ、PCメンバー全員参加の総力戦。
・３つのレイヤーに分かれたパーティVSリバース＝セフィロス。居る場所（レイヤー）は違えど、パーティ全員が共闘して一つの敵と戦う感を出す。
・エアリスも戦闘に参加。

■超巨大ボスとの真っ向勝負
・リバースセフィロスのサイズは、前作のフィーラー・プラエコ並にする想定。
・プラエコ戦では、バトルのメインはミニプラエコ3体＆バハムートで、プラエコ自身は裏方に回っていて間接的にダメージを与えていく構成だったが、
リバース・セフィロス戦では、この超大型サイズの敵と直接的に戦うバトルにする（一部例外あり）。
・フェーズが切り替わるごとにレイヤー（バトルエリア）も変化する。
PC達の足場、攻撃が届くボスの部位などに変化を付けて、フェーズごとの遊びを差別化していく。

■ザックス＆クラウドのドリームタッグ
・序盤のフェーズではザックスが操作キャラとして今作初のバトル参加するフェーズがある。
ファンサービスの演出メインにはなるけど、コスト安い作りにはせず、
メインキャラ同等の遊びが体感できる作り込みをする。特にクラウドとの連携技は用意したい。

■フェーズ２：リバース・セフィロスの大きさ体感。ボスを足場にして上までたどり着け。

リバース・セフィロスvsクラウド

ザックスが別レイヤーへと消え、「崩壊まで７秒前の世界」に取り残されたクラウドと、
形態変化してリバース・セフィロスとなったセフィロスとのタイマンバトル。
このフェーズでは、まずプレイヤーに「デカッ」と言わせる。リバース・セフィロスの大きさのインパクトを与える事。
また、てっぺんにあるセフィロスが本体なのを教える事を目的とし、地上からバトルの途中でフィールドアクションを使って
本体に攻撃が届く足場まで登る　という要素を入れたい。

■フェーズ4：ザックスの固有アビリティ＆リミット技を活用せよ

リバース・セフィロス　vs.　ザックス

ザックスソロかつザックス操作が最後のフェーズになるので、ザックスの活躍演出寄りにしたフェーズにしたい。

■フェーズ4：遊びと攻略法
フェーズ２後半の本体の攻撃に加えて、顔部位が攻撃を行ってくる。普通に戦ってたら苦戦を強いられるフェーズ。
特に顔部位が出すザックスを拘束⇒引き寄せ⇒串刺しシンクアクションをする「拘束弾」が厄介。
対処にはステージギミック的に存在する「エアリス魔法陣」を使って拘束弾ブロックが有効。
また、演出寄りの攻め方として、別レイヤーで戦ってる体のクラウドと連携アビリティを発動可能。

■フェーズ5：コアのバリアを破れ

リバース・セフィロスvsバレットチーム

リバースセフィロス状態の最後のフェーズ。原作のリバース戦のイメージで、各部位を順番に壊していって最終的に本体のHPを削り切るまで。
前半は本体が高い所にあり、コア、右翼、左翼のみターゲット可能。コアを破壊することでリバースがやられて下降し本体が狙えるようになる。
コアにはバリアが張られており、翼部位を破壊することで段階的にバリアを弱体化⇒破壊できる。なので、左右翼⇒コア⇒本体の順番で壊していく。

■フェーズ6：フィーラーを剥ぎ落して、連携技でトドメをさせ。

人型セフィロス（フィーラー纏い）　vs　クラウド＆エアリス

片翼と正宗にフィーラーを纏いパワーアップした人型セフィロスとのラスト。

□フェーズ6のラスト演出
セフィロスの残HPが20~10%切った後、エリア中心にワープした後にエリアにフィーラー壁を生成する。
フィーラー壁は時間経過とともに徐々に小さくなっていき、PC達が移動できる範囲が狭まっていく。
フィーラー壁が狭まっている際、セフィロスはエリアの中心に留まり、ラストの必殺技として回転するフィーラーレーザーを左右の２方向に撃つ。
PCはレーザーを掻い潜って、中心に要るセフィロスにリミット等を当てまくって、タイムリミットまでにセフィロスのHPを削り切る。
フィーラー壁生成から40~60秒くらい経ったらタイムリミットで、PC達を強制的にフィーラー拘束状態にし、八刀一閃を出す。
この八刀一閃だけフルコンボで技カメラを付けて、真・八刀一閃を食らわせた所で強制ゲームオーバー（リレイズ等も無効）。
（演出目的でカメラ開始時にキャラ達をエリア中心あたりにワープさせて、カメラで良い感じに演出が見れるようにする。）

Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：**城市智孝**

リバース＝セフィロスの身体をクライミングで登るパートは、当初はもっと長い予定だったんです。しかし、試作した段階で「このパートの時間が長くなるのは、バトルのテンポやプレイヤーのテンションを考えると得策ではない」と判断し、演出に重きを置いた短めの内容に舵を切りました。追いこみの時期にもかかわらず協力してくれたアートチームの面々には、本当に感謝しています。

オーディン

オーディン戦を通しての特徴として「オーディンが戦闘を愉しんでいる」レベルを表す**固有ゲージを持つ**。（以下、「**興ゲージ**」）
このゲージが０になると強制敗北技を放たれるため、０にしないように立ち回りを工夫しながら戦う流れが基本。

▶ **「興ゲージ」について　（※ゲージ表示はオミット。内部値で制御）**

デフォルトは５０％の状態で、以下の条件に応じて増減する。

▼興ゲージ増加
- ・カット値50以上の攻撃を当てる
- ・リミット技を当てる
- ・オーディンを状態異常にさせる
- ・オーディンの攻撃を回避、またはジャストガードする。
- ・連携攻撃、連携アビリティを当てる

▼興ゲージ減少
- ・時間経過
  - → ゲージ増加しない時間が続くほど1秒毎の減少量は増えていく。
- ・オーディンの攻撃が直撃する



▲アビリティを当てたり有効な行動を取るとゲージが溜まる
▲最大まで溜まるとHEAT状態に
BPが溜まりやすいが攻撃も苛烈になる

興ゲージがMAXになるまで増やせると、**オーディンが興に乗った状態（=HEAT状態）**となり、一定時間興ゲージが減少しなくなる。
この状態中はオーディンの攻撃速度が増し、より攻撃が激しくなるが掌握攻撃を行わなくなる。
また、通常状態ではいくつかの状態異常が通っていたが、HEAT状態中は一切の状態異常が効かなくなる。（既に状態異常を付与していても、HEAT発生時に全て解除される）
お互いに全力で殴り合うインファイト時間。

Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：
城市智孝

オーディンの高揚感を示す「興ゲージ」は、非常にこまかい計算を行なっているうえ、アレクサンダーとの共闘時にはさまざまな補正をかけているため、チェックやデバッグが非常に大変でした。「ゲージを表示したほうがわかりやすい」との意見も多かったのですが、どうしても視線がそこに集中してしまい、ほかの要素に気がまわらなくなるなどの弊害もあったため、ゲージではなく状況ごとにメッセージを表示する形式にしています。

ギルガメッシュ



設定メモ

■概要

次元の狭間をさまよう伝説の剣豪。
この世界に迷い込んだ際、記憶と力の源である武具（源氏シリーズ）を失ってしまう。
降り立った島（ギルガメッシュアイランド）が時空の歪みにより隔離され、
世界中に散らばった源氏シリーズを介してだけ外の世界と接触することができる。

チャドリーの依頼でエンシェントマター（＝源氏シリーズ）を集めていたクラウド達に干渉してくる。

▼源氏シリーズ（エンシェントマター）について

この世界にない素材によって作られている遺物。
元々はギルガメッシュが所持していた７つ武具。（※ＦＦ７の世界ではアクセサリーに該当する）
籠手（右）、籠手（左）、具足（右）、具足（左）、胸当て、兜、盾の７つ。
- → 盾以外の６つはギルガメッシュが異世界からやってきた際に、世界中に散らばってしまう。
- → 盾のみギルガメッシュが所持している。

◆コンセプト

① ウェポンマスター

ギルガメッシュは、剣や刀の他にもあらゆる武器の扱いに精通し、それぞれ達人レベルで使いこなすことができる。

▼装備武器と特徴
- ・エクスカリバー（聖剣）　…　伝説の剣。攻撃の度に衝撃波が発生し、威力、範囲共に高水準。
- ・エクスカリバー（偽剣）　…　伝説の剣じゃない。今作はダメージ１固定であることを活かした攻撃をしてくる。
- ・ムラマサ（刀）　…　禍々しい気を放つ妖刀。高速の斬撃＋攻撃ヒットしたPCにランダムで状態異常を付与する。
- ・ルーンアクス（斧）　…　全て単発攻撃だが、威力は全武器で最強。また、攻撃が全てガード不可。
- ・ギルナタ（薙刀）　…　長物で広い攻撃範囲を持つ武器。素早い突きや回転させながらの突進など、技も多彩。
- ・バショウセン（扇）　…　設置系などの搦め手中心の魔法属性攻撃。

６本腕それぞれに性能や付加効果の異なる武器を装備していることを活かし、
スタイルチェンジなどの予備動作を挟むことなく、**性質の全く異なる攻撃をコンボで放ってくる**ことが特徴。

また、エクスカリバーなど、これまでネタ要素としての位置付けだった武器も、ネタ要素は保ちつつも厄介な武器となるように昇華させることで、
ギルガメッシュが全ての武器の性能を最大限に発揮させて使いこなしているように見せ、
ウェポンマスターのコンセプトに恥じない強敵となるように印象付ける。

② 増えていく武器、多彩になる技

ギルガメッシュはバトル開始直後は１つの武器しか持っていない。
- → 記憶が戻ったばかりで、次元の狭間にたゆたう武器の波長を掴みきれていない。

時間経過で１本ずつ次元の狭間から武器を手元に召喚し、**扱う武器の数が増えていく**。
ただし、一方的に武器が増えていくわけではなく、プレイヤーは立ち回りによって**武器を減らすことができる**。

明確な時間制限などは無いが、時間経過で増えていく武器の要素によって
「**武器の数 ＝ 難易度**」となるようにビジュアル的に伝わる指標を持たせることで、
「難易度を上げないようにどう立ち回るか」を意識させ、攻略を考えさせる流れを作る。

③ 憎めない強敵（とも）

ギルガメッシュは戦闘の達人でありながらも、どこか憎めないコミカルな立ち振る舞いが人気のキャラクター。
今作では隠しボスというエンドコンテンツ寄りの立ち位置となるため、基本的には普通に戦っても歯が立たないレベルの強さを目指すが、
激しい攻防の差し合いの中にもコミカルな行動やリアクションを適時入れていく予定。

Staff Comment

ボスバトルデザインコーディネーター：
城市智孝

6本の腕のおかげでバトル中に使う武器の数がダントツで多く、それに対応するために、エネミーのデータ構造の拡張まで行なっています。しかも、『バトルシミュレーター』にも登場することになったタイミングで「ばすたーそーど」と「まさむね」が追加され、さらなる拡張を重ねることになりました。

SPECIAL MATERIAL



セフィロスどんぎつね
（日清食品「どん兵衛」コラボ動画用）



『FFVII リバース』発売記念アートチーム寄せ書き

Staff Comment

エンバイロメントアートワークスーパーバイザー：**菅原瑞士**

この発売お祝いイラストは、当初は開発チームのメンバーにだけ見せる想定で2Dアートワークのスタッフたちが描いたのですが、好評だったため外部にも公開されることになりました。スタッフそれぞれが好きなものを楽しんで描いています。改めて見ても、本作が無事に発売された開放感が表れていますね。

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**早坂大樹**

セフィロスとキツネは、キャラクター性が合っていて好きな組み合わせです。日清食品さんからは、「耳を大きくしてほしい」とリクエストされたため、限界まで拡大しました。いつもの3Dモデルの制作では、キャラクターを無難な印象でまとめてしまいがちですが、キャッチーな部分をさらに強調することが大事だと改めて感じましたね。

カットシーンCOディレクター：**林 淳一**

制作を開始したのがちょうど年末だったので、年越し気分で楽しんで作業ができました。ボイス入りの映像を見たときの衝撃は、いまでも忘れられません(笑)。

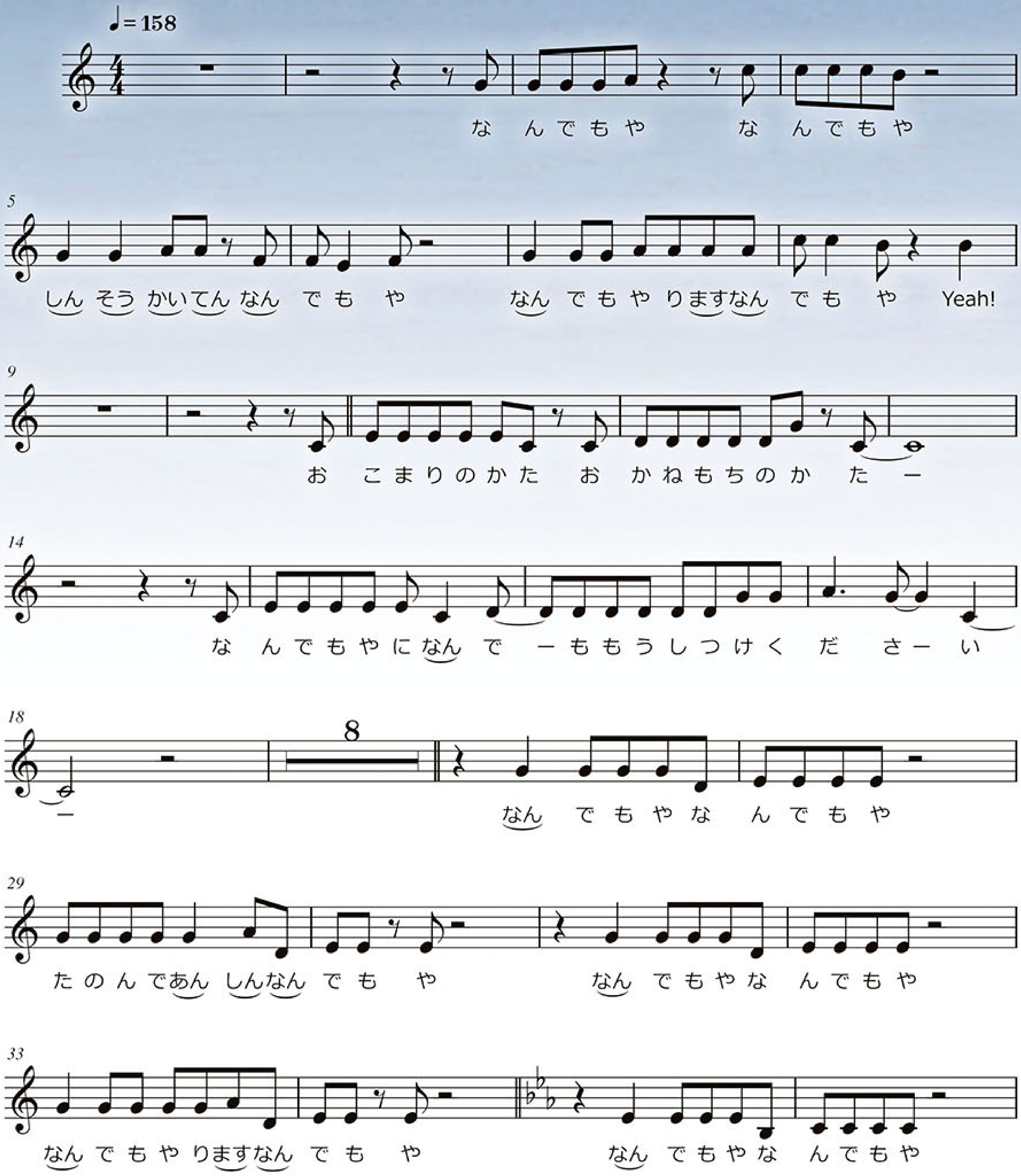
リードモーションアーティスト&モーションキャプチャーフロアディレクター：**奥 義幸**

CM映像では、うどんのアニメーションを作りました。うどんの動きをあれだけ真剣に考えたことは、あとにも先にもないです(笑)。おかげで、良い"すすり感"が表現できたのではないでしょうか。



なんでも屋の歌

Composer : Mitsuto Suzuki
Arranger : Mitsuto Suzuki
Lyrics : Motomu Toriyama









なんでも屋　なんでも屋
新装開店　なんでも屋
何でもやります　なんでも屋　Yeah！

お困りの方　お金持ちの方
なんでも屋に何でも　申しつけください

なんでも屋　なんでも屋
頼んで安心　なんでも屋
なんでも屋　なんでも屋
何でもやります　なんでも屋

なんでも屋　なんでも屋
なんでもお任せ　なんでも屋
何でもやります　なんでも屋
いつでもどこでもいらっしゃい
何でも　なんでも屋に
いらっしゃいませ

Wow wow yeah　なんでも屋

La la la　la la la la la la
la la la la la la la la
La la la　la la la la la la
la la la la la la la la la la

なんでも屋　なんでも屋





FINAL FANTASY VII REBIRTH MATERIAL ULTIMANIA

ファイナルファンタジーVII リバース マテリアル アルティマニア

STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス
編 集 長　大矢和裕
編　　集　畠山友子／黒﨑正記／阿部優子／多田卓司
制作業務　柄澤 徹／大岡俊裕／酒井 耕／田中尚樹

編集・執筆・DTP
株式会社デジタルハーツ
大出綾太（Director）
澤田真之（Editor）
白崎正悟（DTP）
板場利光／山中直樹／小石朋仁／大出啓太／末﨑進一／
舘崎美由貴（Editorial Support）

カバーイラスト
株式会社スクウェア・エニックス
野村哲也

カバーデザイン
渡部　岳

デザイン・DTP
青木恵美

譜面制作
楽譜浄書 RUTH<るつ>屋
瀬尾高康

協力・監修
日清食品株式会社
株式会社スクウェア・エニックス
『ファイナルファンタジーVII リバース』開発チーム
スクウェア・エニックス イメージ・スタジオ部
サウンドディビジョン
CEDCデジタルマーケティングディビジョン

デジタル版　Ver.1.00
2024年12月27日　Ver.1.00発行

発行所　株式会社スクウェア・エニックス

<ページ抜け・誤植・内容についてのお問い合わせ>
スクウェア・エニックス　サポートセンター
https://sqex.to/jp_shoseki_support

<ビュワーの不具合・再ダウンロードできない等、販売に関するお問い合わせ>
本作品を購入された電子書籍書店のサポートセンターにお問い合わせください。

本書は2024年6月4日アップデートまでのゲーム内容にもとづいて制作されています（その後アップデートで追加・変更される要素は含まれていません）。最新の情報は『ファイナルファンタジーVII リバース』公式サイトをご確認ください。